Figurka z Chronopii darmo! str. 33

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

Superbike 2000

NOX

Evolva

The Sims

Horyzont: MDK 2

Megaporadnik Final Fantasy 8

RECENZJA I WYWIAD ZE STWÓRCĄ

MESSIAH

KWIECIEŃ 2000 4/00 (36) CENA: 4.90 ZŁ

ISSN 1428-2860

9 771428 286000 04>

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

Linux OS Supported

Windows CD-ROM PC

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 **www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl**

Ubi Soft

Philos Laboratories

TM PHILOS LABS Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zgód... jest prawnie zabronione.

WRESZCIE W SPRZEDAŻY NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ!

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

FAUST

4CD

Marcellus Faust. Rozważny starzec z Mississippi, ostatni strażnik opuszczonego wesołego miasteczka. Wybija północ... u bram zjawia się tajemnicza postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Zaczyna się pojedynek pomiędzy myśliwym, a jego ofiarą. Pytasz o stawkę? To zbawienie lub potępienie! Faust musi uniknąć pułapek zastawionych przez mistrza ułudy. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość parku rozrywki. Pozwol porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...

- Gra przygodowa w siedmiu częściach, które ubarwi najatrakcyjniejszy z gospodarzy: Mefisto we własnej osobie.
- Przerażenie, fantazja, humor i żądze we wspaniale oddanej atmosferze USA lat 20 i 60.
- Postacie wymodelowane i animowane są przy użyciu najnowszych technik animacji trojwymiarowej. Rozległy teren gry wykonany z dbałością o najdrobniejsze szczegóły i mieści się na 4 płytach CD.
- Atrakcje parku rozrywki do wyprobowania: pociąg duchów, strzelnica i wiele innych. Mrożące krew w żyłach filmy i idealnie dopasowana do klimatu muzyka.
- Ścieżka dźwiękowa z przebojami firmy UNIVERSAL zawierająca m.in. piosenki w wykonaniu Marvina Gaye, Billie Holiday a Stana Getza i Johna Lee Hookera.
- Pełna polska wersja językowa opracowana przez najlepszych tłumaczy z udziałem znakomitych aktorów.

79 złotych

PL

JUŻ WKRÓTCE KOLEJNA DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA AZTEC

69 PL

Wersja polska i dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Inflancka 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

ÓŻNOŚCI

CD MENU 6
Nowości 95
Wywiad z Dave'm Perry 92
Planescape: Torment PL 91
Prenumerata 41
Baca Antoni przedstawia.... 30

A HORYZONCIE

Arcatera 86
Dragonfire 84
Hitman: Codename 47 89
MDK 2 90
Might & Magic 8: Day of the destroyer 87
Simon the Sorcerer 3D 88

RZYGRYWKI

Blacha 43
Cybermorderca 40
Kącik lamera 53
O co walczył Rambo? 36
Quakeworld 54
Sieć się śmieje 38
Warhammer: bitewne fantazje 32
Wojna 35
Young Jedi 34

KONKURSY

Rozwiązanie "+QWA atakuje"... 52

DŁOTY

Szał ciał 16
Głową w dół 20
Johny i to jest napad 8
Komix 10
Japonia podbija świat! 14
Nagroda Darwina 22
Rowerowa Corrida 24
Złoty przedmiot pożądania 18

ORADNIKI

Final Fantasy 8 26

RECENZJE

Army men 3:
toys in space 74
Business tycoon 60
Demise:
Rise of the Ku'tan 62
Die Hard Trilogy 2:
Viva Las Vegas 70
Evolva 72
Faust 58
Invictus:
In The Shadow Of Olympus ..64
Le Mans 24 hours.
Test drive 75
Lego Racers 79
Messiah 68
NOX 66
Radio Control Racing 78
Remont mieszkania 56
Superbike 2000 76
T.A.: Kingdoms.
Iron Plague 83
U.S Air Force 71
The Sims 80
Y2K 63

Już w sklepach!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

DEMA GIER

Codename Eagle
Wymagania: PII233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7. - Wymagany Akcelerator 3D.

Strzelanina łącząca w sobie klimaty gier FPP i TPP Jako komandos, członek tajnej organizacji walczysz z wrogiem wykorzystując cały arsenał dostępnych w grze broni.

Croc 2
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7. - Zalecany Akcelerator 3D.

Druga część przygód małego zielonego krokodyla we wspaniałym kolorowym świecie pełnym niebezpieczeństw

Kroniki Czarnego Księżyca
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Zalecany Akcelerator 3D.

Strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się w tajemniczym królestwie Garundel pełnym wrogich, wzajemnie zwalczających się sił

NOX
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7.

Nowy, doskonały RPG Zaskakuje zwłaszcza ciekawymi rozwiązaniami interfejsu. W wersji demo dostępny jest tylko tryb multiplayer

Superbike 2000
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7. - Zalecany Akcelerator 3D.

Najnowsze wyścigi motocyklowe firmowane przez EA Sports

Tachyon The Fringe
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0. - Zalecany Akcelerator 3D.

Gracz wciela się w postać pilota statku kosmicznego wykonującego różne misje. konwoje transportowców, niszczenie wrogich jednostek, itp.

Theocracy
Wymagania: P233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0.

RTS rozgrywający się w czasach przed odkryciem Ameryki przez Krzysztofa Kolumba na ziemiach zamieszkałych przez tajemnicze plemiona Azteków i Majów

Toy Story 2
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7.0. - Zalecany Akcelerator 3D.

Drugą część filmu Toy Story jeszcze mozna obejrzeć w kinach Po jej obejrzeniu mozna samemu wcielić się w postacie ozywione w grze zręcznościowej opartej na tym właśnie tytule UWAGA. demo do prawidłowego działania wymaga, aby płyta CD znajdowała się cały czas w napędzie

Tomb Raider: The Lost Artifact
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0. - Zalecany Akcelerator 3D.

Lary Croft nigdy dość [illegible] dawka przygód, spec[illegible] prawdziwych miłośnik

Patche do gier

Abomination Patch 2.7 US
Armoured Fist 3 Patch
Darkstone Patch 1.0.5 Euro
Darkstone Patch 1.0.5 US
Delta Force 2 Patch
Drakan Patch 445
Earth 2150 Patch 1.4
Earth 2150 Patch 1.4 Spawn
Half-Life Patch 1.0.1.6
Indiana Jones & Infernal Machine Patch 1.02
TA: Kingdoms Patch 3 0 B
Unreal Tournament Bonus Pack
Unreal Tournament Patch 405 B

Quake World by RooS

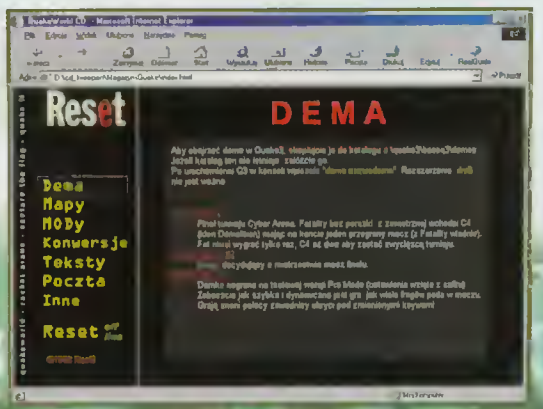
Prezentacje
Prezentacja twórczości czytelników Resetu.

Hyde Park
Witryna poświęcona humorowi. Dominuje humor polityczny, ale nie tylko...

VW Garbus
Strona WWW poświęcona samochodom VW Garbus.

Wirtualny Komputer
Trzeci i czwarty numer magazynu Wirtualny Komputer.

Reset off-line
Strona www Resetu off-line.



Reset CD

SOFT

FreeMem Standard 4.1
Program zarz[illegible] w Window[illegible] zwolnienie niewyko[illegible] pamięci

Hook 99
Program umozliwiający zmianę ikony i napisu Start w Windows

HTTrack
Program umozliwiający pobieranie całych witryn WWW i zapisywanie ich na dysku twardym

Internetowy Poszukiwacz
Program wspomagający wyszukiwanie w Internecie

Mistrz Klawiatury
Wersja demonstracyjna programu do nauki pisania na klawiaturze

Pitagoras
Demo pro[illegible] matematy

Quick Skin
Program ułatwiający tworzenie skór do WinAmpa

Task Info 2000
Program pokazujący uruchomione procesy oraz obciązenie procesora

Windows Nawigator 2000
Polski program służący do zarządzania plikami pod Windows Oferuje duze mozliwości i wygodę obsługi

WinAmp 2.61
Najpopularniejszy program do odtwarzania plików mp3

WinAce 1.2, WinRar 2.60 WinZip 7.0
Niezbędne programiki do archiwizacji plików

Sterowniki:

DirectX 7.0A
Windows 2000 stały się faktem! Oto dawka najnowszych sterowników dla tego systemu.

3dfx Voodoo III Win 2000
Matrox G400 Win 2000
Riva TNT/TNT2 Win 2000

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!
FREESPACE 2
Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...
W sprzedaży już w kwietniu
Polska wersja językowa, 3 płyty CD
Pierwsza część znakomitej serii FREESPACE ponownie w sprzedaży już od końca marca!
2CD
49
PL
Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wersji językowej w cenie 49 złotych!
PL
niska cena 79 złotych
3CD
Wersja polska i dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com
volition, inc.
www.volition-inc.com
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowane „otoczka" fabularne, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+
„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogromniaste obiekty."
IO, ocena: 96/100
„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10
Reset GRA WYTAS!
„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy, ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10
Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 66; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 383 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 69 19; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69
©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

a Z RajU a DaM a UtOr Emj ESt:

JOHNY I TO JEST NAPAD

- To jest napad — spokojnym tonem oznajmił Johny. — A to torba — kontynuował. — Teraz proszę płynnym ruchem wypełnić ją po same brzegi, w tym przypadku suwaki, szmalem, dziecinko. Spełniając mą prośbę od początku do końca zapewniasz sobie nietykalność, spokojny powrót do domu i zjedzenie obiadu z rodziną, jak gdyby nigdy nic. W razie przeciwnym, moze nastąpić coś, czego nawet Jean Claude by nie zdzierżył. Ostrzegam. Czy to jasne? Zresztą mogłaby pani sama coś powiedzieć, bo nawijam już dobre pięć minut i kończy mi się zasób wyrazeń na tę okoliczność.

-...-

- No nie, tak nie będziemy rozmawiać, że ja mówię cały czas, a pani milczy. To nawet niegrzeczne. Pani nie może być niegrzeczna, nawet gdyby pani chciała, takie są wymogi stanowiska, które pani zajmuje. Pierwsze przykazanie kasjerki: być uprzejmym, grzecznym, miłym. Drugie: spełniać wszelkie prośby szanownych klientów w możliwie jak najszybszym czasie. Po trzecie... Czy pani myśli, że ja się nie przygotowałem? Dokładnie zapoznałem się z regulaminem, przepisami i innymi, by się tu z nikim nie użerać i jak najszybciej sobie pójść. Tylko z mamoną. A pani tak jakoś zesztywniała... Zupełnie niepotrzebnie. Zapewne chce pani nacisnąć czerwony guzik i tym samym włączyć system alarmowy. Lepiej tego nie robić, zapewniam. Celowo nie wspominałem o tym na początku, by pani bardziej nie stresować. A poza tym zawsze mogła pani zapomnieć o alarmie, czyż nie? Nie takie rzeczy ludzie zapominają w sytuacji stresowej i nerwowej atmosferze. Zostawmy to. Wróćmy jednak do mojej prośby. Niech pani spojrzy na to tak: pani jest w pracy i ja jestem w pracy. Nie utrudniajmy sobie już i tak niełatwego życia, by nie powiedzieć zarobku. Jeśli to pani nie przekonuje, dodam jeszcze, ze specjalnie przyszedłem tak rano, by nie narażać przypadkowych przechodniów i nie mniej niespodziewanych klientów. Widzi pani, pomyślałem nawet o tym. Ile ma pani dzieci? Trójkę? Dajmy na to, że dwójkę. Średnio każdy ma dwójkę. Jeśli nawet ma pani więcej, przyjmijmy, że dwójkę. Dwoje dzieci — po jednym na rękę. Wyobraźmy sobie: wchodzi pani do banku, by sprawdzić, czy ostatnia wpłata alimentów jest już na koncie. Wchodzi pani z dziećmi oczywiście — po jednym na rękę, z tym, że jedno na ręku, bo nie umie jeszcze chodzić, a drugie za rękę pani trzyma. Płoche jest jakieś i jak z panią traci kontakt, to od razu płacze. No więc mamy taką sytuację. Pani z bachorami ledwo się rusza i jeszcze stres, że mężuś się spóźnia z wpłatą. Albo że w ogóle czmychnął z całą kasą. Nie zgadza się pani? No może. Ale pospekulujmy i przyjmijmy, ze tak jest. Owa bachory, nerwy, ścisk w autobusie i kolejka w banku. I do tego jeszcze jakiś narwaniec, który z pukawką niewiadomego kalibru obrabia bank, czyli panią. Co więcej, może kosić kasę, której pani jeszcze nie ma. Paranoja. Poza tym staruch, który przyszedł założyć konto wnusiowi właśnie ma zawał, bo się przestraszył. Bez namysłu na pomoc spieszy mu lekarz, incognito oczywiście, ale zawsze jak jest napad na bank, jest też lekarz. No więc ten lekarz rzuca się do dziada, a ja, tzn. ten narwaniec strzela, bo nie wie o co chodzi lekarzowi w garniturze, a nie w kitlu. Jeden trup, tzn. drugi — staruch był pierwszy. Nadąża pani? W tym czasie otłuszczony strażnik dobiega do lady, za którą omdlała z przerażenia i sztywna ze strachu kasjerka, coś zupełnie jak pani, tkwi w niemym bezruchu Tłuścioch-strażnik naciska guzik i juz cała policja w mieście wie o sprawie. Można się wkurzyć. Ogólnie: mało czasu i kilka nie rozwiązanych problemów. Tłuścioch dostaje w bamber, kula wyrywa mu wątrobę, która ląduje na pani czole. Dwa bachory pod pachami i tłusta wątroba na czole, nieźle, co? To nie koniec. Pani myśląc, że zgasło światło puszcza rękę dziecka i szuka na ścianie włącznika, by zapalić światło. Bachor traci z panią kontakt i drze się tak jakby przeciągnęli go po tłuczonym szkle. Tego juz za dużo. Robi się nerwowo. Ja, tzn. ten narwaniec strzela do dziecka i do pani. Dziecko pada, a pani ma szczęście, bo ten głupek słabo wycelował i trafił w synalka, którego trzymała pani na ręku. W tym momencie nadjeżdża cały zastęp policji, brygada antyterrorystyczna i sztab fachowców. Od pirotechnika po psychologa, specjalność: zaburzenia sekwencji. Bez wyjątku. Facet nie daje rady, odpala do wszystkich. Jatka straszna. Jeszcze za pół roku będą to pokazywać w wiadomościach. No więc rozumie pani: tego wszystkiego chciałem uniknąć.

- Tak, rozumiem.

To mówiąc sięgnęła do szuflady, wyjęła magnum 44 i strzeliła Johnemu między b[illegible]

Już w sklepach!

Krew się Leje ...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

W polskiej wersji językowej wystąpili:
Andrzej Chyra, Marcin Troński,
Jeremi Jemiołowicz.

SKAUT

Skaut to:

- 17 rozbudowanych misji
- niezwykle [illegible] inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania
- [illegible]-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!

- [illegible] zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- [illegible]daj tajemnicze instalacje Kybernoidów

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców - szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce. Przez pole siłowe może przedrzeć się tylko jeden człowiek i jeden robot Ty i Twój Bitewny Dron

CENA 69 zł

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce
Zero kosztów wysyłki

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

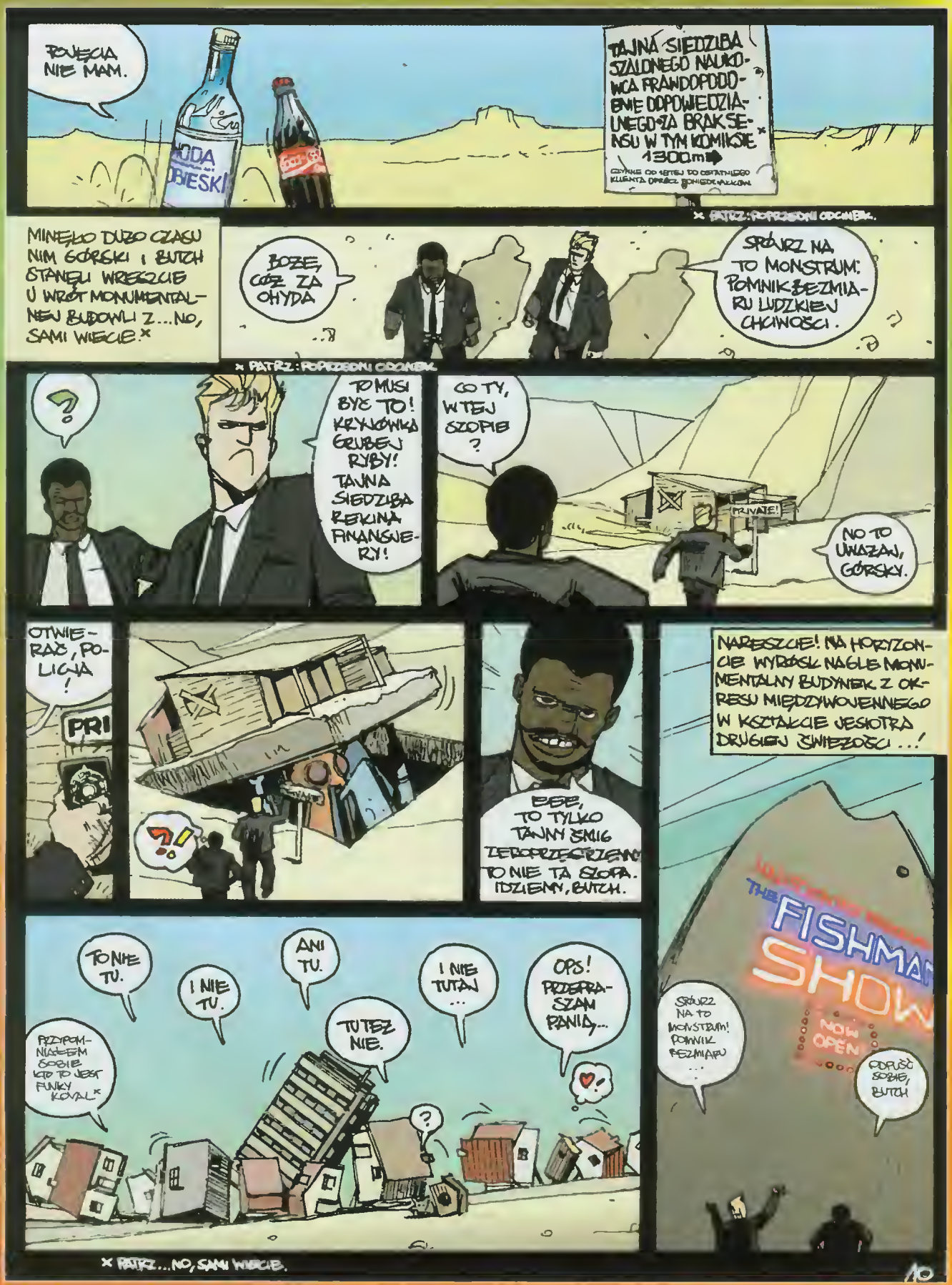
MODERN GAMES

Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) [illegible]
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

0048 STRON
;GNNN!;
ZOBACZ, TA TEŻ. CAŁKIEM NIEŻYWA.
TO BYŁA PUŁAPKA. TYLKO CO ZA KRETYN OBRZUCIŁ NAS PIRANIAMI AZAFROMNIAŁ O WODZIE ?
ZABIERZ JĄ, ZACZYNA ŚMIERDZIEĆ.
LEPIEJ RUSZAJMY W DROGĘ, BO ZACZYNAMY ŚCIEMNIAĆ.
GÓRSKY I BUTCH RUSZYLI W DROGĘ...
VRRRRRR
VRRRRR
VRRR...
ŚMIG!
85
CHOLERA.
TAA, WIEM.
MINĘŁY GODZINY A MOŻE LATA...
ALE RACZEJ GODZINY...
BUTCH... ?!!
COŚ SIĘ TAK GAPISZ? SAM NIE WYGLĄDASZ LEPIEJ.
WODA MINERALNA 40%
DOBIESK
DALEKO JESZCZE ?
Coca-Cola



POJĘCIA NIE MAM.

TAJNA SIEDZIBA SZALONEGO NAUKOWCA PRAWDOPODOBNIE ODPOWIEDZIALNEGO ZA BRAK SENSU W TYM KOMIKSIE × 1300 m

CZYNNE OD 18TEJ DO OSTATNIEGO KLIENTA OPRÓCZ PONIEDZIAŁKÓW

× PATRZ: POPRZEDNI ODCINEK.

MINĘŁO DUŻO CZASU NIM GÓRSKI I BUTCH STANĘLI WRESZCIE U WRÓT MONUMENTALNEJ BUDOWLI Z... NO, SAMI WIECIE.×

BOŻE, CÓŻ ZA OHYDA

SPÓJRZ NA TO MONSTRUM: POMNIK BEZMIARU LUDZKIEJ CHCIWOŚCI.

× PATRZ: POPRZEDNI ODCINEK.

?

TO MUSI BYĆ TO! KRYJÓWKA GRUBEJ RYBY! TAJNA SIEDZIBA REKINA FINANSJERY!

CO TY, W TEJ SZOPIE?

PRIVATE!

NO TO UWAŻAJ, GÓRSKY.

OTWIERAĆ, POLICJA!

PRI

?!

EEE, TO TYLKO TAJNY ŚMIG ZEROPRZESTRZENNY. TO NIE TA SZOPA. IDZIEMY, BUTCH.

NARESZCIE! NA HORYZONCIE WYRÓSŁ NAGLE MONUMENTALNY BUDYNEK Z OKRESU MIĘDZYWOJENNEGO W KSZTAŁCIE JESIOTRA DRUGIEJ ŚWIEŻOŚCI...!

THE FISHMAN SHOW

NOW OPEN

SPÓJRZ NA TO MONSTRUM! POMNIK BEZMIARU...

ODPUŚĆ SOBIE, BUTCH

TO NIE TU.

I NIE TU.

ANI TU.

TU TEŻ NIE.

I NIE TUTAJ...

OPS! PRZEPRASZAM PANIĄ...

PRZYPOMNIAŁEM SOBIE KTO TO JEST FUNKY KOVAL×

?

× PATRZ... NO, SAMI WIECIE.

10

PODCZAS REALIZACJI TEGO I POPRZEDNIEGO ODCINKA ŻADNA RYBA NIE ZOSTAŁA SKRZYWDZONA

TYM RAZEM NASI BOHATEROWIE USZLI Z ŻYCIEM. OTOCZENI CHWAŁĄ I RYBIM ZAPACHEM POWRÓCILI SUPEREXPRESSEM DO RZECZPOSPOLITEJ ...

GDZIEŚ TY NAS PRZYWIÓZŁ? KOMENDA POLICJI JEST PO DRUGIEJ STRONIE!..

PRZEPRASZAM, EFENDI MOJA GŁABO ZNAŚ MIASTO JESZCZE.

TROP BYŁ FAŁSZYWY, SZEFIE. GOŚĆ NIC NIE WIEDZIAŁ O SENSIE TEGO KOMIKSU.

IDŹCIE DO PROSEKS... PROSEKTORIUM. JUŻ TAM NA WAS CZEKAJĄ.

NIE HAŁASUJCIE, TAM PRACUJĄ AGENCI MURDER I SCARRY.

POCZEKAJ CHWILĘ, SCARRY ...

CO? ROBIĘ SEKCJĘ!

ALE CZY MUSISZ ...

DAJ SPOKÓJ, STUDIOWAŁAM MEDYCYNĘ, NIE?

MOŻE BY TAK SKALPELEM?

WIEM CO ROBIĘ.

WIZZZ

MOGŁAŚ PRZYNAJMNIEJ POCZEKAĆ AŻ UMRZE.

PLOF

GOOD EVENING, GENTLEMEN.

-Dobry wieczór, Panowie.

CO ON GADA?

CZYTAJ NAPISY U DOŁU RYSUNKÓW!

THERE'S ONLY 36 PAGES LEFT.

-Zostało tylko 36 stron.

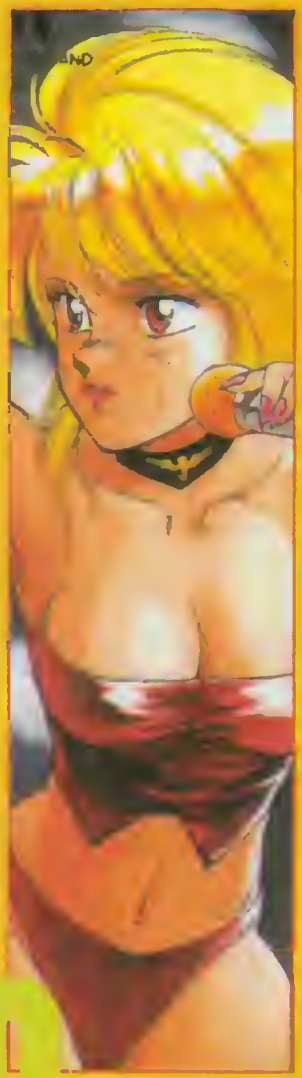
SPECIAL THANKS TO CHRIS CARTER

TO BE CONTINUED...

manga manga über alles

POLSKA - DRUGĄ JAPONIĄ (MOŻE NAWET TRZECIĄ ...)

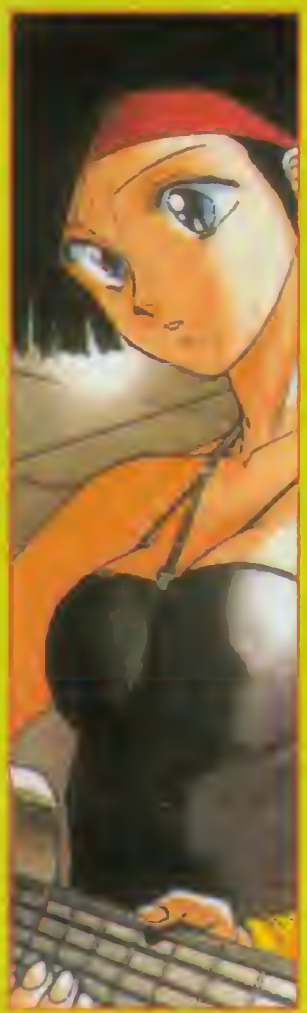
Kiamil



ewnie juz wiecie — manga rządzi. W kilka lat posprzątała na komiksowym podwórku i zajęła najlepsze miejsca. W Europie i w USA stała się równorzędnym partnerem dla lokalnych komiksowych potęg. U nas wykorzystała zapaść innych komiksowych odmian i spokojnie przewodzi stawce w liczbie tytułów, nakładach, imprezach i organizacjach fanów. Bardzo pomogła jej w tym siostra anime (w odróżnieniu od mangi — komiksów, to słowo oznacza japońskie filmy animowane), ale dziś o mandze — niepohamowanych obrazach

Żebyśmy mieli jasność — nie jestem mangomaniakiem. Doceniam wiele dzieł sztuki pochodzących z tej półki, ale nie stawiam mangi ponad (ani poniżej) innych komiksów. To jedna z odmian. Charakteryzująca się na przede wszystkim wielkimi oczami bohaterek..

No dobra, zartuję Ale te wielkie oczy strasznie rzucają się w... oczy. Inne na pierwszy rzut.. oka charakterystyczne elementy (ale raczej występujące



osobno) to wielkie roboty, seks i demony, albo marynarskie szkolne mundurki nastolatek (eehhh, i te podciągnięte, długie podkolanówki...).

Manga wywodzi się z Japonii. Istniała tam sobie spokojnie od lat (stu z pewnością, a jeśli zaliczyć prace pędzelkiem, to znacznie dłużej), aż tu nagle po II Wojnie Światowej zobaczyli ją przechodzący przypadkowo akurat Japonią Amerykanie. Zdumieli się, ze komiks to nie tylko Superman, Bugs i Donald, ale i tu są jakieś obrazki. Pochwalili. Pochwaleni Japończycy pooglądali filmy Disneya i Fleischera i wymieszali to ze swoją tradycją. Efekty przerosły wszystko. Manga stała się potężną gałęzią japońskiej kultury i biznesu. Setki tysięcy, a często i miliony nakładów poszczególnych serii zdarzały się raz po raz.

W końcu manga zaczęła ściśle specjalizować się. Powstawały serie dla dzieci, dla nastolatków, dla nastolatek, czy wreszcie erotyczne mangi dla dorosłych

(tzw. hentai). Czytelnik wychowywany od dziecka płynnie przechodził na kolejne poziomy tytułów, nie tracąc kontaktu z komiksami od kołyski do grobu (co przy japońskim pracoholizmie następuje dość wcześnie) Po prostu ideał. A jeszcze nie wspomniałem (i nie wspomnę, bo to temat na osobny artykuł) o rzeszach maniaków - - kolekcjonerów, tzw

otaku, którzy muszą mieć wszystko i to po kilka egzemplarzy.

Amerykanie przez lata zerkali na ten japoński fenomen, ale nie wiedzieli, jak go ugryźć. Po pierwsze pisane (rysowane) było to w drugą stronę, czyli od prawej do lewej, czyli trzeba robić lustrzane kopie, czyli — kłopot. Po drugie — mnóstwo japońskich onomatopei, prawie nieprzekładalnych. Po trzecie inna kultura, inna narracja — wolniejsza, bardziej wysublimowana, wyrafinowane (jak na amerykańskie standardy) dialogi i wreszcie często brutalność i erotyzm, w kulturze japońskiej oczywiste, a znacznie przekraczające komiksowe zwyczaje w USA.

W efekcie jeśli w ogóle drukowano mangi, to w malutkich nakładach, bardzo wybiórczo i powoli. Dt, tak dziubano je sobie

Sytuację zmieniła dopiero pewna anime – „Akira". Film ten wybuchł w Europie i w USA tak potężną popularnością, ze potem na fali uderzeniowej weszły na rynek mangi. A jak już weszły, to zostały, umacniając swoje pozycje z roku na rok. Ukoronowaniem ich podboju była kolejna anime –– „Ghost in the Shell". I teraz zarówno na rynku amerykańskim, jak i europejskim, manga ma się świetnie. Jest prezentowana we wszystkich gatunkach i odmianach. Oczywiście te nakłady nie mogą równać się z japońskimi, ale to też zupełnie niezła kasa.

Można więc aktualnie poczytać sobie już mangi w komunikatywnym języku, choć znam idio. , hmm, fanów, którzy dla zrozumienia ducha oryginału uczą się japońskiego.

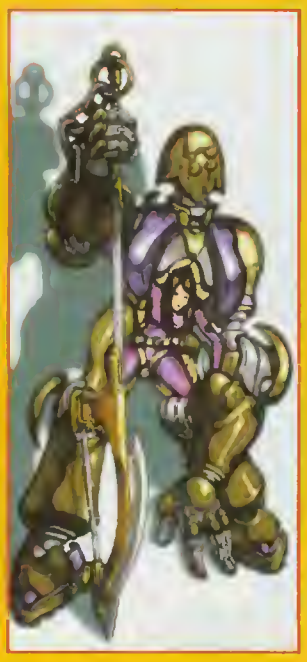
Oczywiście najgodniejsze polecenia są pierwowzory dwóch wspomnianych filmów — „Akira" Katsuhiro Otomo i „Ghost in the Shell" Masamure Shirow. W zasadzie wszystko podpisanę tymi nazwiskami jest na wysokim poziomie. Jeśli wolicie rzeczy bardziej komediowe i dziewczyńskie, zajrzyjcie do (niedawno wydanej po polsku) „DH My Goddess!", albo „Ranmy 1/2". Najlepsza manga fantasy to moim zdaniem „Nausicaa", a fanom Gwiezdnej Trylogii bardzo polecam mangowe adaptacje wszystkich filmów sagi — „Manga Star Wars"

Jezeli chcielibyście hentai, to znaczy, ze skończyliście 1B lat i nie będę was trzymał za rączkę — idźcie i nie grzesz. i poszukajcie sobie sami

W zasadzie w tym miejscu można by skończyć już historię mangi Tych, których to zaciekawiło, odsyłam do pism poświęconych jej w całości, śledzących na bieżąco rozwój gatunku na całym świecie i prezentujących najlepsze serie i twórców. Ale nie mogę się powstrzymać przed opowiedzeniem wam losów mangi w naszym skromnym kraju nad Wisłą.

Zaczęło się kilka lat temu, gdy w niewielu księgarniach pojawił się pierwszy mały tomik „Az do nieba". Była to trzyczęściowa manga opowiadająca o życiu... księcia Poniatowskiego. Tak, Japończycy strzelili komiksik o naszym narodowym bohaterze. Dla nich była to wielka egzotyka i w ogóle, a dla nas... kupa śmiechu. Życiorys został mocno poprzekręcany dla uatrakcyjnienia fabuły (Poniatowski nigdy nie walczył dwoma samurajskimi mieczami), losy Polski również (w rozbiorach nie brała udziału Mongolia), słowem niezła jazda, ale zawsze jakiś punkt zaczepienia — manga o Polsce.

Wydał to dzieło Shin Yasuda — zaaklimatyzowany (czytaj ozeniony) w naszym kraju Japończyk, który zdobył rodzinnymi koneksjami prawa do wydania tej mangi po polsku i spróbował. Początki były trudne. Oo dziś pamiętam rozmowy pomiędzy książkowymi hurtownikami:



- Ty, wiesz, był tu u mnie taki mały śmieszny Japończyk i chciał mi wcisnąć jakiś czarno-biały komiks!

- Ha, ha, ha. U mnie też był. Też go wyśmiałem!

(A propos, czy już wspominałem, ze oryginalne mangi są prawie zawsze czarnobiałe? Nie? To wspominam).

Żarty się skończyły, kiedy zdeterminowany Shin po 3 tomach „Az do nieba" wydał „Czarodziejkę z Księżyca" Ta manga (znana głównie dzięki popularności anime wyświetlanego w Polsacie) zawojowała wszystko. Hurtownie zaczęły ją przyjmować z otwartymi rękami, tomiki trafiły do kiosków, pierwsze części bardzo szybko trzeba było wznawiać z powodu wyczerpania nakładu — słowem sukces.

Nie przeoczyli go inni wydawcy Polski potentat od amerykańskich superbohaterów — T.M.Semic, wydał w 4 częściach dwa pierwsze tomy mangi „Appleseed" Masamure Shirow, a potem 2 komiksy z amerykańskiej serii „Dirty Pair", będącej produktem mangopodobnym. Polscy twórcy również sobie nie żałowali: we Wrocławiu wydano coś dziwnego, co nazywało się „Euromanga — Bzzz" (oczywiście „część 1" — kolejnych nigdy nie wydano), a w Krakowie powstał komiks w stylistyce hentai „Opowieści z zielonej polany".

Tymczasem Shin i jego wydawnictwo Japonica Polonica Fantastica, z czasem skrócone do JP Fantastica, rozszerzało swe imperium: w kioskach pojawiła się manga z wielkimi robotami — „Neon Genesis Giga-Evangelion", w księgarniach słynny „Akira", a niedawno zakończoną „Czarodziejkę z księżyca" (1B tomów) zastąpiła jej kolezanka z klasy w komiksie „Hasło brzmi — Sailor V". Wystartowały też serie „Dr Slump" oraz „OH My Goddess!" Następne tytuły w zapowiedziach.

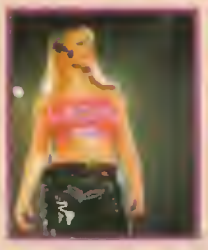
Niedawno do JP Fantastiki dołączył drugi wydawca oparty na polsko-japońskich związkach (małżeńskich) — wydawnictwo Waneko. Ich propozycje to humorystyczna manga o kocie (reklamowana jako japoński „Garfield", ale nie przesadzajmy) „Cześć Michael", fantastyczna (od fantastyka) seria „Locke Superczłowiek" i kryminalna „Detektyw Jeż"

I aż tyle. Oto mi właśnie chodziło, kiedy mówiłem, że manga rządzi Jedynym komiksem, który aktualnie może z nią w Polsce konkurować jest „Thorgal". Ale to już zupełnie inna historia

UDERZ MNIE KOCHANIE JESZCZE RAZ

BRITNEY SPEARS

Yarooś



Britney Spears — słowa te mówią wszystko. Któż z nas nie zachwyca się szlagierami tej utalentowanej nastolatki? Komu noga nie podryguje, gdy Britney wyśpiewywuje pełnym uczucia głosem "You drive me crazy, I just can't sleep"? Trzeba przyznać, że sukces tego miłego dziewczęcia jest spektakularny i ogromny. Jeżeli przyjrzeć się mu bliżej — całkiem zasłużony.

Britney Jean Spears urodziła się 2 grudnia 1981 roku, niedawno osiągnęła więc pełnoletność. Jej rodzinne miasteczko nie jest metropolią — sielskie i anielskie Kentwood liczy sobie 1200 mieszkańców. Nie przeszkadza to naszej gwieździe mieszkać tam do dzisiaj, jeżeli nie jest akurat "w trasie", rzecz jasna. Od najmłodszych lat Bit-Bit przejawiała nieposkromione talenta, także śpiewacze i taneczno-ruchowe. Produkowała się na lokalnych przeglądach i śpiewała w chórze kościelnym. Do dziś jest bardzo religijna — jeżeli nie może iść w niedzielę do świątyni bożej, złości się i tupie nogą

Ulubione potrawy: hot dogi, lody
Ulubiona piosenka: Purple Rain (Prince)
Ulubieni wykonawcy: Backstreet Boys, Prince, Mariah Carey
Ulubiony napój: Sprite
Ulubiony kolor: jasnoniebieski
Hobby: śpiewanie, tańczenie, czytanie Harlequinów, zakupy
Ulubieni aktorzy: Mel Gibson, Brad Pitt, Tom Cruise
Ulubiona postać Disneya: Goofy
Pierwszy pocałunek: Mason, chłopak z rodzinnego miasta, miała 14 lat
Zwierzaki: rottweiler Cane

Zaraz po przekroczeniu pierwszej dekady życia Britney dostała angaż w Klubie Myszki Miki, kultowym zespole taneczno-śpiewającym dla dzieci. Podczas pobytu w Nowym Jorku została wreszcie, w wieku lat 16, członkinią stricte dziewczęcej grupy wokalnej, a po jakimś czasie jej agent doszedł do wniosku, że Bit-Bit zdobędzie większą sławę występując w wersji single player (ew. single singer).

Już pierwszy singiel z jej pierwszej płyty długogrającej odniósł sukces — "..Baby One More Time" stała się piosenką ochoczo graną na dyskotekach. Powodzenie medialne zapewnił teledysk, do którego scenariusz napisała sama Britney. Wyznała w jednym z wywiadów — "Piosenka ta mówi o dziewczynie, która zerwała z chłopakiem, ale wkrótce całkowicie zmienia zdanie i chce, by on wrócił. Teledysk opowiada o tym, jak widzę go na trybunach i pragnę, żeby on wrócił. Chciałam, by teledysk był czymś, z czym mogą identyfikować się dzieciaki".

Następny szlagier, "Crazy", zdobył jeszcze większą popularność, podobnie jak dwie nieco wolniejsze, bardziej uczuciowe i stonowane piosenki, które sprawiają, że nasze serca krwawią — "Sometimes" i "Born To Make You Happy".

Dyskografia:

Baby One More Time — 1999

Recepta na sukces *a lá* Britney Spears

Do kociołka wrzucamy kilku sprawnych rzemieślników — producentów i autorów piosenek np. Eric Foster White (m.in Whitney Houston) i Max Martin (Backstreet Boys, Ace of Base). Dodajemy gibką, seksowną dziewczynę, której twarz i figurę chciałaby mieć każda nastolatka i której ciało chciałby mieć każdy nastolatek. Jeżeli oprawa wizualna nie jest idealna, robimy operację powiększenia biustu. Całość doprawiamy milionami dolarów na akcję promocyjną. Efekt — brązowooka Britney Spears, krucha, lecz seksowna, pikantna, lecz smakowita.

Już wkrótce nowa doskonała gra przygodowa po polsku w niskiej cenie !

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja powieści Georga Wellsa

2CD

niska cena 79 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

**Poznaj przyszłość i przeszłość, udaj się w podróż poprzez czas i światy!
Daj się ponieść fantastycznej opowieści w nowej grze przygodowej firmy Cryo, nawiązującej do dzieła Georga Wellsa.**

Początkowo dzien, w ktorym zbudowalem maszynę czasu, wydawał mi się najważniejszym dniem w dziejach całej ludzkosci. Maszyna otwierała nowe możliwosci - eksploracji przeszłości i przyszłosci oraz poznania istoty czasu. Teraz już wiem, ze był to przeklęty dzien. Jestem uwięziony w innym czasie w ktorym jestem obcym, tak jak obcy mi jest świat ktory zastałem Moja pierwsza podroż i pierwsza potworna porażka..
Maszyna Czasu to nowa, gra przygodowa, w ktorej wcielasz się w naukowca, ktory w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłosc, gdzie swiat targany jest sztormami czasowymi, słonce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem. W tym dziwnym swiecie rozpoczniesz fascynującą podroż do Twoich czasow. W swojej wielkiej podrozy poznasz rożne okresy historii ludzkosci od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodosci!

Już dziś rozpocznij przygotowania do najdłuższej podrozy poprzez czas i przestrzeń!

- Nieliniowa fabuła, dzięki której możesz grać w Wehikuł Czasu wielokrotnie i za każdym razem możesz napotkać nowe sytuacje i ukończyć grę na rożne sposoby.
- Każda z napotkanych postaci ma własną rozwiniętą sztuczną inteligencję dzięki ktorej jej zachowanie jest unikalne i jest związane z jej własnymi celami i potrzebami.
- Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby z sugestywną grafiką powstałą dzięki oryginalnej kombinacji grafiki prerenderowanej i liczonej w czasie rzeczywistym.
- Niesamowita ścieżka dźwiękowa z utworami przygotowanymi m.in przez muzyków z francu-skiej grupy ONB (dwie złote płyty we Francji) nadająca rozgrywce niepowtarzalny klimat.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Krakow ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellonska 74, tel. (0-22) 519 69 00

ZŁOTY PRZEDMIOT POŻĄDANIA

AND THE OSCAR GOES TO...

Deney

Zapewne każdy człowiek pracujący w branży filmowej miał kiedyś podobny sen - wygrywa Oscara. Wielka, wspaniale udekorowana sala wypełniona po brzegi elegancko ubranymi, sławnymi ludźmi. Stojący na postumencie prowadzący galę trzyma w rękach białą kopertę. Otwiera ją. Sala zamiera w oczekiwaniu. Pada nazwisko, zrywają się brawa. Zwycięzca dumny jak paw kroczy odebrać nagrodę. I wie już, że jego honoraria, a także pozycja w branży, wzrosną niebotycznie.

Historia najsłynniejszej nagrody filmowej świata liczy sobie już ponad 70 lat i jest nierozerwalnie związana z historią organizacji, która tą nagrodę przyznaje. Amerykańska Akademia Filmowa (Academy of Motion Picture Arts and Sciences - w skrócie AMPAS) powstała w 1927 roku, a dokładniej 11 stycznia tego roku, kiedy to w hotelu Ambasador w Los Angeles spotkało się 36 osób, tworząc komitet założycielski. Cztery miesiące później odbył się bankiet z udziałem trzystu zaproszonych gości, na którym zainaugurowano działanie organizacji. Pierwszymi członkami Akademii zostali uczestnicy przyjęcia - o ile zapłacili 100 dolarów wpisowego. Niedługo potem postanowiono - Akademia będzie przyznawać swoje nagrody. Jak pomyślano, tak też zrobiono.

Pierwsze trofea wręczono 16 maja 1929 roku. Było ich tylko dwanaście, a niektóre kategorie były dość dziwne: "reżyseria komedii", "najlepsze opracowanie napisów filmowych" czy "artystyczna jakość produkcji". Przyznano także dwie nagrody specjalne - dla studia Warner Bros i Charliego Chaplina. Galę obejrzało 250 gości, którzy za bilety zapłacili po 10 dolarów (w przeliczeniu na obecne dolary - koło stówki).

Teraz widzów jest znacznie więcej - od kilku lat ceremonia odbywa się na zmianę - raz w mieszczącym 2,5 tys. osób Dorothy Chandler Pavilion, raz w dużo większym Shrine Auditorium (6 tys. miejsc). Biletów nie można kupić - wszystkie wręczane są zaproszonym gościom. Szaraczkom pozostaje transmisja telewizyjna, którą co roku ogląda setki milionów ludzi na całym świecie. Nagród też jest znacznie więcej - wręczane są w 24 kategoriach, a

statuetek trzeba wykonać około 100 (bo np. za efekty specjalne nagrodę dostaje zwykle zespół liczący kilka osób). Ich wygląd nie zmienił się jednak od ponad 70 lat.

Zaprojektował je jeden z pomysłodawców nagrody, scenograf Cederic Gibbons. Ponoć podczas wyjątkowo nudnego przyjęcia naszkicował na serwetce ten znany obecnie wszystkim wizerunek - postać rycerza trzymającego oburącz zwrócony ostrzem w dół miecz krzyżowców, stojącego na pos-

tumencie zwieńczonym rolką taśmy filmowej z wygrawerowanym napisem AMPAS. Odlew po raz pierwszy wykonał w 1928 rzeźbiarz George Stanley. Niemal od początku wszystkie statuetki produkuje mała firma R.S. Owens&Company z Chicago. Są one wykonane z brązu pokrytego cieniutką warstwą 14-karatowego złota. I nie są wcale lekkie - przy wysokości 34 centymetrów ważą niemalze cztery kilogramy. Wykonanie jednej statuetki zajmuje około pięciu godzin.

Po ceremonii rozdania nagród laureat musi rozstać się ze swoją zdobyczą - wędruje ona z powrotem do Chicago. Dopiero po wygrawerowaniu nazwiska zwycięzcy Oscar odsyłany jest na stałe do właściciela. Właśnie Oscar, który to nie zawsze był Oscarem.

Początkowo nagroda nazywana była Academy Award of Merit, jednak brzmiało to trochę przydługo i odrobinę drętwo. Nazwa Oscar pojawiła się w latach trzydziestych, ale za oficjalną została uznana dopiero w roku 1939. Jak powstała? Do końca nie wiadomo Jest kilka wersji tej historii Mozliwe, ze po raz pierwszy użyła jej kustoszka biblioteki Akademii, Margaret Herrick, która, gdy po raz pierwszy zobaczyła pozłacaną statuetkę wyobrażającą rycerza, miała wykrzyknąć - "Przeciez to mój wuj Oscar!". Mozliwe, że był to amerykański dziennikarz, Sidney Skolsky, który użył tej nazwy w jednej ze swych relacji z rozdania nagród. Mozliwe również, ze był to sam. Walt Disney, który dziękując w 1934 roku za otrzymaną statuetkę rzekomo miał nazwać ją pieszczotliwe Oscarem. Disney był bardzo lubiany przez członków Akademii. Nie dość, że dostał najwięcej Oscarów w historii - 26 + sześć nagród specjalnych - to jeszcze otrzymał najwięcej statuetek za jednym razem. Za wygraną filmu "Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków" odebrał jedną nagrodę normalnej wielkości, oraz dodatkowo... siedem miniaturek, po jednej na każdego krasnala. Coby się nie obraziły.

Procedura wyłaniania laureatów Oscara jest skomplikowana. Są oni wybierani przez pełnoprawnych członków Akademii, których w obecnej chwili jest około 6 tysięcy. Mimo że jest to nagroda Akademii, nad przebiegiem głosowania czuwa prywatna firma. Organizacja chce przez to zaakcentować fakt, iż wszyscy - czy są jej członkami, czy nie są - mają w walce o nagrodę równe szanse. Firma (niemal od początku istnienia nagrody Akademii jest nią PricewaterhouseCoopers) dba też, aby wyniki głosowania nie przedostały się do mediów przed ich oficjalnym ogłoszeniem.

W pierwszych latach istnienia nagrody dziennikarze znali wyniki przed rozdaniem statuetek, by móc je ogłosić w pierwszych wydaniach gazet po gali, jednak gdy w 1940 roku Los Angeles Times wydrukował listę laureatów przed oficjalną ceremonią, wyniki zostały utajnione. Obecnie przed otwarciem kopert zawierających nazwiska laureatów, listy zwycięzców nie znają nawet szefowie Akademii! Wtajemniczonymi są tylko pracownicy PricewaterhouseCoopers. Nie wszyscy oczywiście. Dokładniej - dwoje z nich. Czuwają oni nad całym procesem głosowania - najpierw, w styczniu, rozsyłają do członków Akademii listę filmów ubiegających się o nominację. Filmy te (mające premierę w roku poprzedzającym wręczenie Oscarów) muszą spełnić kilka warunków - między innymi muszą być wyświetlane przez minimum tydzień w kinach w stanie Kalifornia, a wcześniej nie mogą być wydane na kasetach wideo lub prezentowane w telewizji. Akademicy mają prawie miesiąc, by przesłać wypełnione, nie podpisane ankiety nominacyjne z powrotem do firmy. Nominacje (po pięć w niemal każdej z kategorii) prezentowane są w pierwszej połowie lutego. Na początku marca rozsyłane są finalne ankiety Oscarowe. I tu różnica - jeśli na nominacje każdy z członków Akademii mógł głosować w każdej z kategorii, to teraz głosuje się branżowo. Montażyści głosują w kategorii "najlepszy montaż", dźwiękowcy - "najlepszy dźwięk" itd. Dzięki temu wyniki są naprawdę godne zaufania. W końcu wybierali fachowcy. Jednakże co roku przyznaje się dodatkowego, honorowego Oscara. Laureata ogłasza - wraz z uzasadnieniem decyzji i sporo wcześniej - grono kierownicze Akademii.

W tym roku Oscar honorowy przypadł - jak zresztą już chyba wiecie - naszemu rodakowi, Andrzejowi Wajdzie. Jednak Wajda nie jest pierwszym Polakiem, który otrzymał tą prestiżową nagrodę. Dostaliśmy ich już kilka. Najwięcej posypało się w 1994 roku, gdy za scenografię do filmu "Lista Schindlera" Spielberga (kręconego zresztą po części w Polsce) Oscary otrzymali Ewa Braun i Alan Starski, oraz - za zdjęcia do tego samego filmu - Janusz Kamiński (który jest już niemalże Oscarowym weteranem). Trzeba też wspomnieć o nagrodach przyznanych polskiemu kompozytorowi, Bronisławowi Kaperze, który otrzymał dwa Oscary "muzyczne" - w latach 1954 i 1962. Mieliśmy tez nagrodę dla najlepszego krótkometrażowego filmu animowanego - otrzymał ją w 1982 obraz "Tango" Zbigniewa Rybczyńskiego. Rybczyński zapisał się w historii Oscarów czymś jeszcze. Tuż po zakończeniu ceremonii zdenerwowany postanowił zapalić papierosa. Wyszedł z sali, jednak gdy chciał na nią powrócić - zatrzymała go ochrona. Okazało się, ze nie ma przy sobie zaproszenia. Przekonywał, że wyszedł tylko na chwilę, że przed chwilą dostał Oscara i że chciałby wrócić na salę. Jednak bodyguardzi nie uwierzyli mu, wezwali policję i... biedak wylądował w areszcie. Nic zresztą dziwnego, bowiem nie wyglądał jak przeciętny uczestnik gali. Był w dżinsach.

W kategorii "najlepszy film nieanglojęzyczny" mieliśmy do tej pory jedynie nominacje. Były to: "Nóż w wodzie" Polańskiego, monumentalny "Faraon" Kawalerowicza, "Noce i dnie" Antczaka, czy wreszcie dwa filmy tegorocznego laureata, Andrzeja Wajdy - "Panny z Wilka" i "Człowiek z żelaza".

Oscary są wielkim wydarzeniem w świecie filmowym. Największym. Nic więc dziwnego, że tam trzeba być. I trzeba się pokazac. Piękne stroje, piękne kobiety, piękna biżuteria. I tak co roku. Jednak sen szybko się kończy Dla większości nominowanych pozostanie poczucie niedosytu - było przeciez tak blisko. I tylko nieliczni zostaną z tą - nie najpiękniejszą przecież - statuetką. I będą mogli ją postawić gdzieś w domu. Na przykład w łazience.

Skaczą, bo muszą. Skaczą, bo chcą. Chcą udowodnić sobie, że ich na to stać, lub znajomym, że nie zmiękną. Są i tacy, którzy raz spróbowali i zakochali się, ale są też i tacy, którzy w ostatniej chwili spanikowali.

POZYTYWNY KOP

- Najbardziej bałem się po skoku mówi Bartek Aninowski, który bungee jumping'u spróbował tylko raz

się stało przed chwilą, paraliżował mnie strach. Od tej pory, kiedy sobie przypominam mój skok, to zaczynam się bać. Może dlatego, że zawsze miałem lęk wysokości, a teraz naprawdę wiem, czym to pachnie..

Czy flądry są po to, żeby chodziły po Marszałkowskiej? - pyta retorycznie Krzysztof - Nie. Flądry są po to, żeby pływać w morzu i jeszcze po to, żeby je smażyć. A ludzie nie są po to, aby skakać na linie. Jakby Bóg chciał, żeby człowiek uprawiał bungee, to rodziłbyśmy się z przytwierdzoną do małych nóżek liną. A tak poważnie - ci, którzy nie skoczyli, zawsze wymyślają różne wytłumaczenia. Nie mieli czasu, bolała ich głowa, byli bardzo zajęci, etc, etc. Tak naprawdę za tym wszystkim stoi tylko strach. Obłędny, paraliżujący, paniczny, zwierzęcy strach. I tak było też ze mną. Skoczyli wszyscy moi znajomi, a ja nie mogłem przezwyciężyć lęku wysokości. Po prostu.

- Już w momencie, kiedy wjeżdżałem na dźwig, wiedziałem, że to nie będzie mój ostatni raz - powiedział Janek, który ma na koncie kilkanaście skoków - A gdy stanąłem przy krawędzi, to nie myślałem o tym, co czeka mnie za chwilę, bo czułem, że to będzie wspaniałe wydarzenie na świecie! Dzisiaj już nie pamiętam, czy wtedy się bałem. Z pewnością tak, ale może przyćmił ten strach. Kiedy dostaję potężny zastrzyk adrenaliny, to zapominam o wszystkim innym. Liczy się tylko ekstaza czystej energii wewnątrz mnie. A bungee za każdym razem daje takiego pozytywnego kopa...

GŁOWĄ W DÓŁ

B U N G

Aaron

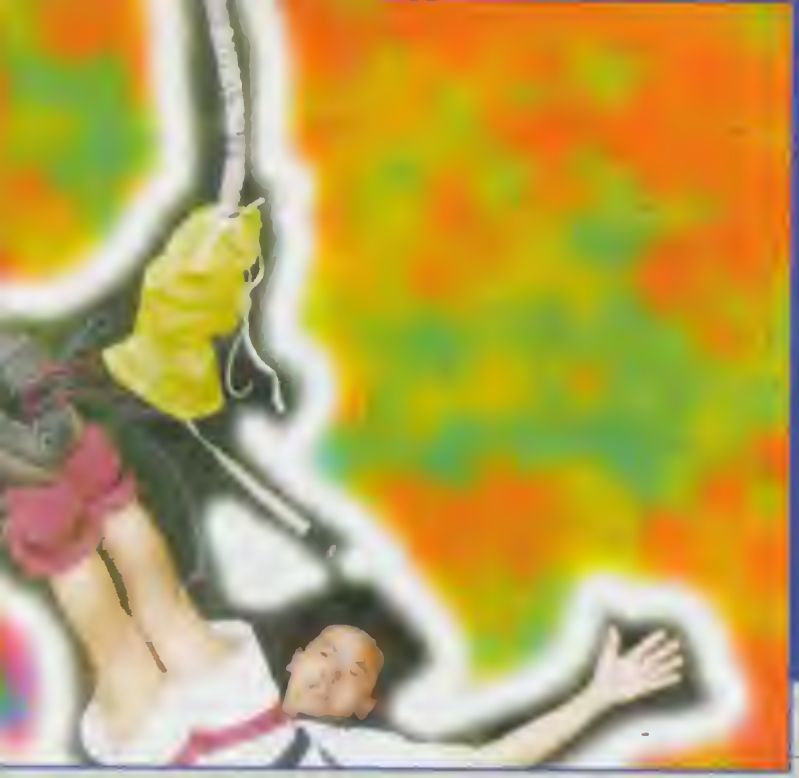
- Wcześniej widziałam masę programów o bungee w telewizji i zawsze mnie to fascynowało. Koniecznie chciałam spróbować - mówi Patrycja Arkuszewska - Kiedy w końcu nadarzyła się taka okazja, to wiedziałam, że nie mogę jej zmarnować. To było w Sopocie na plaży, dźwig miał sześćdziesiąt metrów wysokości. Pamiętam, że kiedy zapięli mi już tę obręcz na kostkach, to lewa noga moim zdaniem miała za dużo luzu. Okropnie się przeraziłam. Byłam pewna, że coś jest nie w porządku i lina mnie nie utrzyma. A kiedy z góry zobaczyłam panoramę Trójmiasta, to zdjął mnie tak potworny strach, że cała zesztywniałam. Spędziłam na tym dźwigu ponad dziesięć minut, próbowałam skoczyć

siedem razy i zawsze się cofałam. Wtedy powiedzieli mi, że zjedziemy na dół, bo jestem za bardzo zdenerwowana i dzisiaj nic już z tego nie będzie. To na mnie podziałało. Powiedziałam, że absolutnie nie zjadę i skoczyłam. Nagle poczułam się jak ptak, wolna, niczym nie skrępowana. To było przerażające i piękne jednocześnie. Chociaż wiem, że leciałam zaledwie krótką chwilkę, to wydawało mi się, że ten lot trwa bardzo długo.

OCZY LEMINGA

- A wszystko zaczęło się od lemingów...- mówi doświadczony skoczek, który po tej wypowiedzi zastrzegł sobie anonimowość - Po prostu pewnego razu człowiek podpatrzył naturę i zapragnął ją naśladować. Kiedy padło na małe gryzonie, które całymi stadami rzucają się ze skarp do oceanu, homo sapiens też skoczył. Ale, że mózg miał trochę większy, a desperacją lemingom nie dorównywał, to przywiązał sobie do nogi linę. Poważnie! Jak nie wierzysz, to spójrz głęboko w zawsze przekrwione oczy każdego nałogowego jumpera, a zobaczysz szerokie, wielkie jak spodki, rozbiegane, patrzące w nicość źrenice. Zupełnie jak u leminga, ha, ha, ha!

Legenda mówi jednak co innego Dawno, dawno temu przepiękna niewiasta uciekając przed zazdrosnym mężem schroniła się na wysokim drzewie. Okrutny, mściwy samiec wytropił jednak swą połowicę i z nożem w zębach począł



BUNGEE JUMPING

się wspinać. A gdy już tylko chwila dzieliła go od popełnienia strasznej zbrodni, a niewiastę od niechybnej śmierci - ona nagle skoczyła, a on niewiele myśląc podążył za nią. Potężny huk wstrząsnął całą dżunglą, kiedy ciało zazdrosnego męża roztrzaskało się o ziemię. Piękna wdowa bezpiecznie wisiała głową w dół na lianie, którą wcześniej przywiązała do swych kostek. W ten sposób przebiegła kobieta uratowała życie i zarazem pozbyła się nietolerancyjnego małżonka.

Jak wieść gminna niesie, od tego czasu mężczyźni zaczęli uprawiać rytualne skoki na linie. Do dziś nie wiadomo, czy zaimponowała im odwaga kobiety, czy też chcieli lepiej przygotować się na podobne sytuacje.

SPOSOBY SPADANIA

Zachodnia cywilizacja dowiedziała się o tych dziwnych obyczajach dopiero w 1955 roku, kiedy małżeństwo reporterów pracujących dla National Geographic odwiedziło Wyspę Wielkanocną. Od tamtego momentu musiało minąć aż szesnaście lat, żeby pierwszy biały człowiek zdobył się na karkołomny skok. Był to dziennikarz Kal Muller, który później opisał swoje przeżycia. Jednak historia tego, co dziś nazywamy bungee jumping'iem, rozpoczyna się w 1979 roku. Wtedy w Oxford University Dangerous Sportsman's Club narodził się pomysł skoczenia z 75 metrowego mostu. Następnie historia przenosi się do Stanów Zjednoczonych, a konkretnie do San Francisco, gdzie pierwsi „szaleńcy" skoczyli z mostu Golden Gate.

Kolejna przełomowa data w dziejach bungee to rok 1988. Wtedy powstały dwie pierwsze komercyjne skocznie. W Stanach Zjednoczonych pionierami, którzy zainwestowali w bungee-biznes, byli bracia Peter i John Kockelman, a w Nowej Zelandii skocznie prowadził AJ Hacket, który wcześniej zasłynął skokiem z paryskiej wieży Eiffla. Później wszystko potoczyło się w lawinowym tempie. Świat opanowała mania bungee. Skoczkowie zaczęli ścigać się w wymyślaniu coraz dziwniejszych sposobów „spadania". Pojawiły się wszelkiego rodzaju akrobacje, skoki w tandemach, „jumpy" nocne, skoki z moczeniem głowy w rzece przepływającej pod mostem i szereg innych, dziwacznych szaleństw. Ludzie „spadali" na rowerach, motocyklach, w śmiesznych konstrukcjach własnej produkcji, skakali na rolkach, w kajakach, kołach ratunkowych, w przebraniach lub na golasa. Słowem, wszystko, czego dusza zapragnie, co podpowie szaleństwo lub zrodzi się w pokręconym śnie.

DODATKOWE EMOCJE

Powstały również zawody w bungee jumping'u. Na wzór olimpijskiej dyscypliny skoków do wody, wymyślono akrobacje na linie. I również w tym sporcie liczy się nie tylko liczba wykonanych figur, ale także ogólny styl i wrażenia artystyczne. Odbywają się także zawody w skokach precyzyjnych. Tutaj najważniejsze jest wyłowienie z wody lub „podjęcie" z ziemi małych przedmiotów.

Jakby tego było jeszcze mało, „jumperzy" zaczęli szukać dodatkowych emocji w coraz wyższych i dłuższych skokach. Do tego celu zaprzęgli helikoptery i balony. Jako pierwsi wpadli na ten pomysł szaleni bracia Kockelman. W 1989 roku postanowili wykonać skok o długości tysiąca stóp (około 300 metrów). W tym celu wzlecieli balonem na wysokość 5 tys. stóp i użyli liny bungee o długości 500 stóp, która rozciągnęła się do podwójnego rozmiaru. To pozwoliło lecieć John'owi przez siedem długich sekund. Następnie odciął się od liny i otworzył spadochron. Wtedy bracia Kockelman nie wiedzieli jeszcze, czy kosz pod balonem wytrzyma takie obciążenie. A przede wszystkim nie byli pewni, czy ludzki organizm może przetrwać w takich warunkach. Całą akcję sfilmowano z helikoptera, a następnie wykorzystano w celach reklamowych. Dziś skoczkowie „spadają" już nawet z pięciuset metrów.

Kolejną innowacją są skoki z balastem. Jump'erzy skaczą z workami wypełnionymi piaskiem i wypuszczają je w momencie największego wychylenia, zwielokrotniając w ten sposób prędkość, z jaką wracają do góry. Ta metoda okazała się o tyle niebezpieczna, że w ten sposób można wzlecieć wyżej od punktu startowego. Jak się łatwo domyśleć, grozi to roztrzaskaniem o konstrukcję mostu czy też o dźwig. Aby tego uniknąć, fani bungee stosują tak zwane skoki wahadłowe. Po prostu gumowaną linę przytwierdza się po przeciwnej od kładki stronie mostu. Kiedy skoczek rzuca się w dół i osiąga punkt krytyczny, lina wprowadza go automatycznie w ruch wahadłowy.

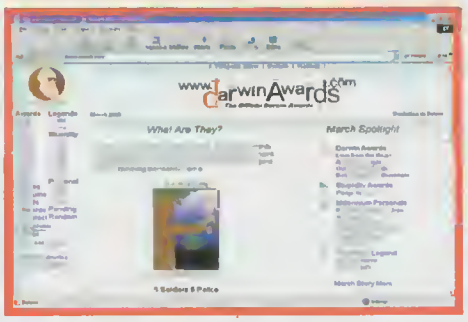
Mimo że bungee jumping wydaje się być sportem wyjątkowo niebezpiecznym i urazowym, to tak naprawdę wypadki zdarzają się bardzo sporadycznie. Według statystyk, skakanie na gumowej linie jest bezpieczniejsze od jazdy rowerem lub na rolkach. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko spróbować...

www.NagrodaDarwina.com

NIE CHCECIE JEJ DOSTAĆ...

Yanoos

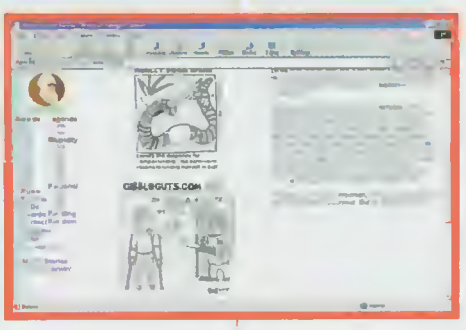
Wyobraźcie sobie taką sytuację: pewien Amerykanin postanowił dokonać napadu. Nie miał żadnego doświadczenia w bandyckim fachu, jednak potrzebował kasy. Uzbroił się, zaczaił i wpadł do sklepu w biały dzień z pistoletem w dłoni. Zginął sekundę później. Popełnił biedaczyna kilka błędów. Po pierwsze — wybrał sklep sprzedający broń palną, czyli miejsce, gdzie średnia liczba obywateli mających prawo do noszenia broni jest zatrważająco wysoka. Poza tym większość klientów miała akurat w ręku jakiś rewolwer, pistolet albo strzelbę. Po drugie, nieszczęśnik nie zauważył stojącego przy drzwiach wejściowych radiowozu — jednym z klientów był policjant. Nasz bandyta wpadł do środka, strzelił kilka razy w sufit na postrach i zginął posiekany kulami z kilku giwer.



Inna historyjka. Pewien człowiek lubił mieć przy sobie broń nawet we śnie. Jednej nocy zadzwonił telefon, nasz bohater złapał za leżący na szafce nocnej rewolwer i myśląc, że chwyta za słuchawkę, strzelił sobie prosto w głowę.

I jeszcze jedna, bardziej makabryczna. Pewnemu młodemu, egipskiemu rolnikowi ze wsi Nazlat Imara kurczak wpadł do studni, głębokiej na ponad 20 metrów. Szkoda zwierzaka — pomyślał rolnik i skoczył mu na pomoc. Zaczął tonąć. Na ratunek skakali mu po kolei siostra i dwóch braci. Cała czwórka utonęła. Dwoje starszych wieśniaków także postanowiło wziąć udział w akcji ratunkowej. Jak reszta zginęli pod wodą. Kilka godzin później ze studni wyłowiono sześć ciał i kurczaka. Żywego.

Historyjki te łączy kilka rzeczy. Po pierwsze — są prawdziwe. Po drugie — pokazują, w jak idiotyczny sposób można opuścić ten świat. Przez brak wyobraźni, roztargnienie, głupotę. Po trzecie — każda z nich była nominowana do Darwin Award, czyli Nagrody Darwina (albo ją zdobyła). Cóż to takiego?



GŁUPI I GŁUPSZY

Zanim opowiemy sobie o tych nietypowych nagrodach, przytoczę jeszcze kilka historyjek.

Pewien cyrkowy połykacz noży miał pecha. W trakcie popisowego numeru z parasolką ta otworzyła się.

Policyjny patrol z Arizony został zaskoczony widokiem dużego, metalowego obiektu, tkwiącego w zboczu góry 40 metrów nad drogą. Podejrzewali, że przybyli na miejsce katastrofy lotniczej — pilot tej awionetki nie miał szans na przeżycie. Był to jednak wypadek... samochodowy.

Okazało się, że pewien były oficer lotnictwa Stanów Zjednoczonych wszedł w posiadanie JATO — silnika rakietowego podczepianego pod skrzydłami ciężkich samolotów transportowych. Dzięki parze (lub większej liczbie) takich silników ospałe maszyny otrzymywały dodatkowe, chwilowe przyśpieszenie przy starcie. Nasz bohater przyczepił JATO do swojego Chevy Impala rocznik '67, znalazł długi fragment prostej drogi, wskoczył do samochodu i odpalił silnik rakietowy. Było to 6 kilometrów od miejsca wypadku — linię startu odnaleziono dzięki plackowi roztopionego asfaltu.

Samochód szybko przekroczył 400 km/h i jechał z nią przez około 20 sekund, zanim kierowca nacisnął hamulec. Ten kompletnie się stopił i zniszczył, stopiły się także opony. Samochód wzniósł się w powietrze, przeleciał prawie dwa kilometry, po czym wyrżnął w zbocze góry, wybijając w skale metrowej głębokości krater. Większości resztek kierowcy nie udało się zidentyfikować. Nienaruszona pozostała za to naklejka na tylnym zderzaku „Podoba ci się jak prowadzę?".

Historyjka ta zdobyła Nagrodę Darwina w roku 1995. Trzeba przyznać, że podobny przejaw głupoty i braku wyobraźni nawet trudno sobie wyobrazić.

Nazwa nagrody odwołuje się do nazwiska Karola Darwina, twórcy teorii ewolucji gatunków. Wedle tej teorii, gatunki ewoluują, by lepiej dostosować się do warunków je otaczających i by samoudoskonalać się. Pomysłodawca Nagród Darwina uważa, że ludzie ginący w idiotyczny sposób, są przejawem takiej ewolucji. Po prostu natura, nie akceptując i nie chcąc rozpowszechniać trefnych, skazonych lekkomyślnością i głupotą genów eliminuje takie jednostki ich własnymi rękoma.

Kandydaci do otrzymania tego wyróżnienia są więc dobroczyńcami ludzkości — nie przekażą jej swojego materiału genetycznego i nigdy już nikogo nie skrzywdzą przez swój brak wyobraźni. Poświęcają własne życie na ołtarzu ewolucji.

Twórca nagrody, podpisujący się właśnie jako Darwin, wpadł na pomysł uhonorowania zasług tych ludzi w roku 1993, w trakcie badań biologicznych na Uniwersytecie Stanforda. Wpadło mu wtedy w ręce kilka wycinków prasowych z opisami idiotycznych zgonów, które zebrane w śmieszno-makabryczną listę zostały rozesłane do znajo-

mych, a po sukcesie mailowym umieszczone na stronie internetowej. Jej adres: www.DarwinAwards.com. To jedna z najciekawszych i najdziwniejszych witryn, jakie kiedykolwiek widziałem. Jest bardzo popularna — w styczniu tego roku odwiedziło ją 350 tys. osób. Jedna wizyta wystarczy by zorientować się — dlaczego.

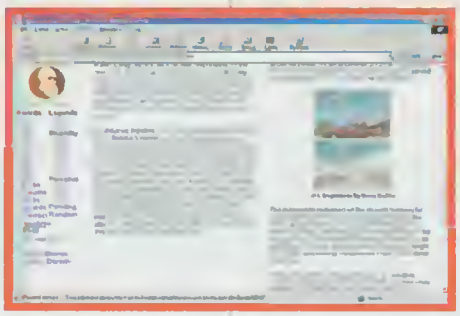
Okazuje się, ze zdrowy rozsądek i cień pomyślunku nie są az tak rozpowszechnione, jak by się mogło wydawać. Są bowiem ludzie, którzy zaglądają do kanistra z benzyną przyświecając sobie zapalniczką albo tacy, którzy zabijają ryby w stawie prądem, a potem chcą je zebrać bez wyjęcia kabla z wody. Nie warto także świętować na plazy przyjścia huraganu, co kosztowało zycie kilkunastu młodych ludzi zmytych do morza dwudziestometrową falą.

NOMINACJE

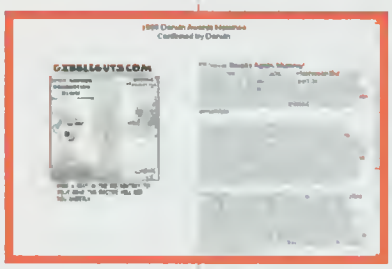
W jaki sposób otrzymuje się nominację do Nagrody Darwina? Kto ma szansę ją zdobyć?

Zaraz to sobie powiemy, przedtem jednak — jeszcze trzy historyjki.

Jednym z laureatów ND jest nasz rodak (nazwisko litościwie pominiemy), największy macho-man świata. Zapił on nieco z kumplami i zaczęli bawić się w męskie gry typu co_,_ja_tego_nie_zrobię? Jeden z nich walnął się czymś w głowę, drugi podniósł stawkę obcinając sobie kawałek stopy piłą mechaniczną. Nasz laureat złapał piłę, krzyknął „patrzcie na to!" i wygrał, obcinając sobie głowę. Jeden z kumpli skomentował ten wypadek: „To śmieszne, jak był mały to chodził w bieliźnie swojej siostry. Ale zginął jak mężczyzna"



Wyróżniony został także pewien kanadyjski prawnik. Oprowadzając wycieczkę studentów po nowoczesnym biurowcu w Torotno, zapragnął pokazać bezpieczeństwo najnowszych technologii uzytych przy jego budowie. Rzucił się na jedno z ogromnych, nierozbijalnych okien, przebił szybę i znalazł śmierć na ulicy, 24 piętra niżej. Był jednym z najbłyskotliwszych prawników w swojej firmie.



I jeden z najnowszych przypadków. Rumuński pierwszoligowy futbolista urządził sobie gorącą randkę z dziewczyną. Zaraz jak zaparkowali, postanowili skonsumować wspólną namiętność jeszcze w samochodzie. Znaleziono ich dzień później martwych. Chłopak zapomniał zgasić silnik, a zatrzymali się w szczelnie zamkniętym garażu. Udusili się spalinami.

Każdy rozpatrywany przypadek, by mieć szansę na nominację do Nagrody Darwina, musi spełniać kilka warunków.

Kandydat musi czymś zachwycić albo szczególnie zainteresować jury przyznające nagrodę. Nie mają szans przykłady zwykłej, powszechnej głupoty, jak na przykład zaśnięcie z palącym się papierosem. Umrzeć w ten sposób to nic oryginalnego, przypadek musi być wyjątkowo idiotyczny.

Kandydat musi trwale wykluczyć się z szeregów ludzkiej populacji — głównym celem przyznawania ND jest uczczenie samousunięcia się wadliwego materiału genetycznego z zasobów gatunku ludzkiego. Musi więc on stracić życie lub przynajmniej zdolność do rozmnażania się.

Powinien także być dorosły. Trzeba rozróżnić — czym jest ignorancja, a czym głupota. Tylko dorośli potrafią być naprawdę głupi, choć w szczególnie ciekawych przypadkach nominowane są tez historyjki z dziećmi, i tak najczęściej wynikające z lekkomyślności opiekunów (jak w przypadku mamy, która pozwoliła kilkuletniemu synkowi prowadzić samochód).

Przypadek kandydujący do nagrody nie powinien wiązać się ze zwykłym pechem. Przykład — człowiek, którego głowę rozbiło spadające z drzewa kowadło, po prostu miał pecha. Jeżeli jednak wcześniej przyczepił on to kowadło do gałęzi, robiąc pułapkę na te cholerne wiewiórki i sam zginął (autentyk!), jest doskonałym przykładem głupca i kandydatem do Nagrody Darwina.

Przeglądając witrynę internetową jej poświęconą czasami nie wiadomo — śmiać się czy smucić. Większość zgromadzonych tam opowiastek budzi jednak rozbawienie mimo świadomości, że ich bohaterowie stracili życie.

Nie wiem na przykład, czy ktokolwiek zmartwi się losem terrorysty, który wysłał pocztą przesyłkę, zawierającą śmiercionośną bombę. Niestety, nakleił niewłaściwy znaczek i poczta odesłała mu paczkę. Zginął, otwierając ją. Zastanawiał się pewnie — ciekawe, co przyszło?

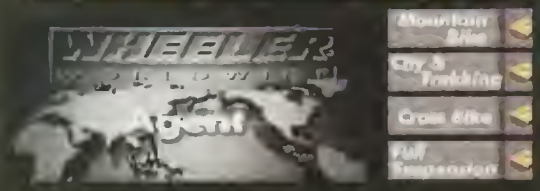
I na koniec — życzę wam, byście nigdy nie mieli okazji zdobyć Nagrody Darwina.

adres strony — www.DarwinAwards.com

Http://wheelerpolska.home.pl

WHEELER WORLDWIDE

POTĘGA 2000



CENTRA WHEELERA
BIAŁYSTOK 676-13-95, GDYNIA 623-77-83, GLIWICE 232-36-53, GORZÓW WLP.723-13-75, JELENIA GÓRA 755-92-81, KALISZ 767-18-97, KRAKÓW 412-71-88, ŁÓDŹ 649-11-85, OLSZTYN 534-36-89, POZNAŃ 849-24-08, 820-01-61, SŁUPSK 842-29-04, SZCZECIN 487-12-54, WROCŁAW 322-28-88

BIAŁA PODLASKA 342-00-12, BIAŁYSTOK 742-46-58, BIELSKO BIAŁA 812-25-98, BRZESKO 86-48-85, BYDGOSZCZ 371-37-82, BYTOM 281- 60-39, CHODZIEŻ 82-36-81,CHORZÓW 241-53-82, 41-25-43, 245-91-19, CIECHOCINEK 416-02-17, CZĘSTOCHOWA 324-61-60, 361-16-71, ELBLĄG 234-45-65, 232-74-33, EŁK 621-55-47, GLIWICE 231-23-60, 238-26-68, GŁOGÓW 834-11-70, JASŁO 446-28-49, 448-56-26, KAMIENNA GÓRA 744-27-32, KATOWICE 312-23-82, KIELCE 344-59-29, 344-89-41,344-79-00, KŁODZKO 867-84-40, KONIN 244-42-39,KRAKÓW 412-71-88, 285-29-62, 632-70-56, 422-04-25, 269-05-87, TARNOWSKIE GÓRY 284-10-87, LEGNICA 862-01-01, LESZNO 529-96-43, 520-30-47, LUBAŃ 722-32-80, LUBLIN 743-65-76, 524-37-07, LWÓWEK 782-49-46, ŁUKÓW 798-28-34, MIELEC 585-39-29, MIŃSK MAZ. 759-13-64, MSZANA DLN. 331-01-10, NOWA RUDA 872-24-22, NOWA SÓL 356-40-92, NOWY DW. MAZ. 775-13-14, NYSA 433-32-74, OLKUSZ 643-10-59, OPOLE 453-88-24, OSTROWIEC ŚWIĘT. 265-22-46, OSTRÓDA 646-34-86, OTWOCK 788-02-03, PIECHOWICE 761-11-04, PIOTRKÓW TRYB. 649-10-95, 646-30-72, PISZ 423-59-68, PLESZEW 742-40-86, POLANICA 868-22-82, POZNAŃ 833-70-73, 866-33-68, 647-34-21, RADOM 362-91-12, RYKI 65-35-22, RZESZÓW 852-52-56, SANDOMIERZ 832-40-60, SEJNY 567-06-49, SKARŻYSKO KAM. 53-76-81, SOCHACZEW 833-27-95, SUWAŁKI 565-08-39, ŚREM 293-08-38, ŚWIEBODZICE 854-26-22, ŚWINOUJŚCIE 321-02-75, TOMASZÓW MAZ. 725-09-00, TORUŃ 621-07-30, WAŁBRZYCH 843-38-13, WĄGROWIEC 262-53-21, WOLSZTYN 347-18-29, WŁOCŁAWEK 412-17-55, ZABRZE 271-47-56, ZAKOPANE 206-68-24, ZAMOŚĆ 638-52-14, ZGORZELEC 771-32-31, ZIELONA GÓRA 324-51-39, PUŁAWY 886-06-89, LUBARTÓW ul.LUBELSKA 58 A, BŁONIE " MARO-SPORT " 0602-326-874, BIELSKO-BIAŁA 819-36-41, ŻYWIEC, RZESZÓW 852-29-05

Road Racing | Triathlon | Kids

WARSZAWA: UL. DERENIOWA 8 tel. 644-61-91, AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 tel. 646-62-95, UL. GÓRCZEWSKA 250A tel.664-68-96, UL. NOWOWIEJSKA 5 tel. 636-55-17, UL. DOBRA 17, UL. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH 18 C tel. 665-97-80, UL. REYMONTA 17 tel. 835-08-80, UL. ZŁOTA 83 tel. 624-91-46, KOMISJI ED. NAR. 95 tel. 644-03-00, UL. WŁOŚCIAŃSKA 36 tel. 784-46-60,FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ) tel. 613-39-63, AL. KRAKOWSKA 80, PRUSZKÓW tel. 758-70-36

THE POWER OF MOVEMENT™

ACOR
Części i akcesoria rowerowe

WHEELER POLSKA
05 - 402 WIĄZOWNA
MAJDAN 7B
TEL / FAX 022 788 00 16
TEL. 022 785 13 04
E-mail:wheeler@warman.com.pl

Nie da się ukryć, że przykre (dla każdego rewerzysty) miesiące zimowe mamy już za sobą, a nasz dwukołowy pupil aż rwie się do jazdy. Tematykę rowerową rozpoczniemy specyfikiem pobudzającym apetyt - krótkim wspomnieniem wyprawy do słonecznej Hiszpanii.

ROWEROWA CORRIDA

Xmans

WYPALONA SŁOŃCEM ANDALUZJA

Oficer na odprawie celnej nieufnie spoglądał na olbrzymie kartony, w których kryły się nasze dwie maszyny przygotowane do wyjątkowo trudnego zadania. Uchylił kawałek kartonu i zapytał łamaną angielszczyzną - Dokąd jedziecie? Któryś z nas rzucił nazwę miejscowości. Celnik uśmiechnął się z niedowierzaniem - Malaga? To pięćset kilometrów stąd, przez góry, upał, nie dacie rady..

POCZĄTEK

Było tak - zdecydowałem się odwiedzić znajomych, którzy spędzali wakacje na południu Hiszpanii. Na stacji benzynowej w Kutnie kupiłem gruby atlas samochodowy. Po co atlas? Samolot, który miał mnie przerzucić do Hiszpanii, leciał do Alicante. Stamtąd pozostawało jeszcze kilka setek kilometrów do samej Malagi przez wypalone słońcem wzgórza Andaluzji. Etap ten można pokonać stopem, samochodem, autobusem.. Wybrałem rower.

PRZYGOTOWANIA

Rozpocząłem od szybkich telefonów do wszystkich znajomych maniaków grubego bieżnika. Kilkadziesiąt impulsów później było nas dwóch. Łączyło nas jedno - uwielbialiśmy nabijać "punkty" na naszych licznikach rowerowych Przygotowanie sprzętu zaczęliśmy od wymiany grubych opon na semi-slicki (pół szosa, pół teren). Wrażenie estetyczne nie rzucało na kolana, rower wyglądał dziwnie na cienkich, łysawych oponkach. Po przejechaniu kilkunastu kilometrów było jednak jasne, że są naprawdę szybkie i nieźle trzymają się w terenie. Kolejny etap to przykręcenie bagażników i założenie sakw, które na początku uparcie wkręcały się w tylne koła.

GODZINA ZERO

Pojawiliśmy się na lotnisku z olbrzymimi kartonami, które skrywały porozkręcane rowery. Nie byliśmy pewni, czy odprawa celna przepuści tak wielki pakunek, mimo tego, że każdy z nas spakował się po wielkich trudach w 20 kilogramów Wszystko poszło dobrze, sympatyczna pani z uśmiechem odprawiła bagaże i po chwili kapitan witał nas na pokładzie samolotu.

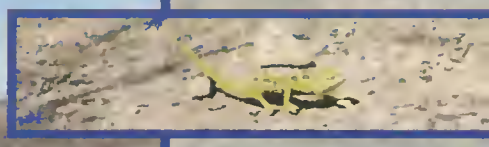
NA MIEJSCU

Wylądowaliśmy w nocy. Gdy tylko wyszliśmy na płytę lotniska, uderzyła w nas fala gorącego powietrza. Alicante witało nas pogodną nocą, była trzecia nad ranem, wokoło palmy i wysuszone wzniesienia. Skręcenie rowerów zajęło nam kilkadziesiąt minut. Byliśmy spoceni i zniecierpliwieni, każdy z nas chciał zacząć nabijać kilometry na obcej ziemi. Pierwsze sto kilometrów pokonaliśmy w kompletnych ciemnościach, przemykając cicho po hiszpańskich drogach Gdy wstawało słońce, od razu robiło się koszmarnie gorąco, wtedy zbaczaliśmy z drogi w kierunku najbliższej plaży Woda zazwyczaj była ciepła, a piach gorący. Oprócz upału

Nocami spaliśmy na dzikich plazach lub zawzięcie wykręcaliśmy kolejne kilometry. Nocna jazda miała ten plus, że nie wiał wiatr, no i oczywiście nie było gorąco. W zamian za to nie wiedzieliśmy, dokąd jedziemy, a podczas zjazdów trzeba było uważać, aby nie wypaść z trasy.

Pierwsze problemy rozpoczęły się dwieście kilometrów przed Malagą. Zaczął szwankować sprzęt, nie wytrzymały obręcze, które musiały znosić ciężar rowerzysty, bagażu i nierówności terenu. Po jakimś czasie musiałem zrezygnować z tylnego hamulca, by pokrzywiona obręcz nie obcierała o szczęki. Dstry wiatr, upał i uszkodzony rower spowodowały, że zmuszeni zostaliśmy do podjęcia decyzji o przerwaniu wyprawy. Ostatni etap podróży spędziliśmy w autokarze, który podwiózł nas w ciągu kilku godzin do Malagi. W sumie pokonaliśmy 350 kilometrów w 3 dni i 3 noce. Dużym utrudnieniem były także autostrady, po których nie wolno poruszać się rowerem. Na szczęście przewóz sprzętu autokarami odbywał się bez większych komplikacji i w dodatku darmo.

Do Malagi dotarliśmy opaleni, zadowoleni i chudsi po kilka kilogramów..



i silnego wiatru, który czasami nie pozwalał jechać, dały nam się we znaki ostre podjazdy.

Wspinaczka na rowerze górskim to specyficzna dyscyplina. Rusza się na najwolniejszym biegu i powoli, metr po metrze, zdobywa się górę. Czasami trwa to kilka godzin, po jakimś czasie zapomina się o zmęczeniu mięśni. Każdy zakręt jest nadzieją, że to już koniec podjazdu i rozpocznie się zjazd. Czasami łudzimy się tak przez kolejne godziny Zasada jest jedna - nie wolno stawać, jeśli zatrzymamy się choć raz, od tej pory będziemy odpoczywać co chwilę. Męki opłacają się - po ciężkim podjeździe rozpoczyna się ostry zjazd. Niezbędne są wtedy dobre hamulce i gogle, które chronią oczy przed zderzeniem z latającymi robakami. Na każdym zjeździe mamy okazję pobić swój życiowy rekord prędkości

FINAL FANTASY VIII

POORĘCZNIK ŻYWEGO NAJEMNIKA

Ator

Gra FINAL FANTASY VIII jest typowym przedstawicielem swojego japońsko-erpegowego gatunku. Część fabularna, mimo że bardzo ciekawa, nie jest zbyt skomplikowana i rozgryzienie tego, co powinieneś zrobić, nie powinno sprawić ci trudności. Wystarczy, byś uważnie czytał dialogi, a jeśli zdarzy ci się na chwilę „zaciąć", to po prostu obejdź wszystkie lokacje, porozmawiaj z ludźmi, odwiedź swój pokój (może musisz się przebrać), skocz na dworzec, pochodź po lasach.

PRZEMIERZAJĄC ŚWIAT

...musisz pamiętać o kilku bardzo ważnych rzeczach. Walki w grze dzielą się na „zaprogramowane", gdzie rodzaj przeciwnika (zwykle strasznie pakernego) i jego doświadczenie są z góry ustalone, oraz „losowe", gdzie możesz spodziewać się tylko klasy przeciwnika, który cię zaatakuje (np. potworów związanych z ogniem). Do losowych bitew dochodzi co chwilę, gdy przemierzasz tereny niebezpieczne (w 90 proc. przypadków czyta: inne niż miejskie).

Musisz umieć wykorzystać ten fakt - naprawdę nie unikaj walki. Pojedynkując się zyskujesz doświadczenie, czasem czary, na pobojowisku często zostają przedmioty, które możesz spieniężyć, a w niektórych przypadkach również karty. Z kasą w FFVIII jest [illegible] bardzo krucho. Musisz [illegible] [illegible]yć, bo w przeciwnym wypadku w końcu trafisz na walkę zaprogramowaną, która przerośnie twoje możliwości. W związku z tym nie tylko nie wynajmuj pojazdów gdy zmieniasz lokacje, ale również chodź po rozmaitych lasach i łąkach tylko po to, by poświęcić. Nie polecam [illegible] w centrum treningowym, [illegible] na dużą różnicę [illegible] najpierw będziesz masakrowany przez T-Rexa, później zaś zmarnujesz czas na rozwalaniu słabych „podlinek bojowych". [illegible] również uwagę na to, że gra podzielona jest niejako na „odcinki", pomiędzy [illegible] drużyny. Jedne postacie odchodzą, inne przychodzą, a ty nie masz na to wpływu. Możesz jednak zminimalizować negatywne skutki rozstania. Wystarczy wyczuć, kiedy skończy się dany „odcinek" (zwykle jest to tożsame z powrotem do akademii i/lub wykonaniem jakiegoś przełomowego zadania) i pozabierać postaciom GF'y. Jest to ważne szczególnie na początku gry, kiedy strażników jest bardzo niewielu. Należy również pamiętać, że GF zespolony z walczącą postacią zyskuje doświadczenie i staje się silniejszy, a jeśli posiada go postać nie biorąca aktualnie udziału w wydarzeniach, to strażnik „stoi w miejscu".

GF'Y

...są bardzo istotnym elementem gry. Postać dopiero po połączeniu ze strażnikiem jest w stanie czarować, wysysać zaklęcia, używać przedmiotów w czasie walki i oczywiście wzywać go na pomoc. Wcześniej dysponuje tylko swoim atakiem, nie może nawet podleczyć się w bojach, prawdę mówiąc, przeciwko lepszym przeciwnikom jest praktycznie bezbronna. Na uwagę zasługuje również fakt, że każdy atak wyprowadzony przeciw postaci wzywającej GF przejmie „na klatę" strażnik, a bohater nie będzie nawet zadraśnięty. GF'y również zdobywają doświadczenie i osiągają następne poziomy. Jest to jeszcze jeden powód, dla którego nie powinieneś unikać starć.

KTO GRA W KARTY

ten jest szanowany. Gdy wygrasz z kimś pojedynek w karty, zawsze okazany zostanie ci podziw i usłyszysz kilka ciepłych słów

Co prawda w 99 proc przypadków na tym się skończy, ale kilka postaci okaze swój szacunek dając ci dodatkowo jakiś przedmiot lub pomagając w inny sposób. Rzadsze i potężniejsze karty można często wymienić na bardzo potrzebne, niedostępne w inny sposób przedmioty. Dlatego właśnie umiejętność gry jest bardzo ważna.

Zebranie dobrej talii nie jest proste. Generalnie grać mozesz zacząć zaraz na początku, gdy od kolesia na rampie łączącej salę wykładową i windę dostaniesz deck składający się z siedmiu słabiutkich kart. Ale nie śpiesz się. Najpierw udaj się do jaskini i rozwal Ifryda, zyskasz wtedy między innymi również jego kartę (bardzo mocną). Później przejdź się po terenie łączącym akademię i miasteczko nadmorskie (nie zapominaj o przemierzeniu lasów), wygrywając potyczki powinieneś zdobyć jeszcze kilka kart. Dopiero teraz ustaw się przy jakimś punkcie zapisu stanu gry i graj ze wszystkimi, robiąc save po każdym zwycięstwie, a lo-

ad po porażce. Dzięki temu szybko zbierzesz porządną talię.

Pamiętaj jednak o tym, że nie ma kart idealnych i deck, który wygrywa, to taki, który ma jedną kartę „atakującą" z góry, z lewej, prawej strony lub z dołu, oraz jedną, która położona w rogu będzie trudna do przejęcia. Napotkane postacie mają nieograniczone ilości kart i mozna z nimi grać w nieskończoność. Zwróć uwagę zwłaszcza na dzieciaka, który kręci się na parterze przed windą, mnie udało się od niego wygrać kartę MINIDDG (GF 9 na górnej i dolnej krawędzi) oraz jedną z postaci.

BO DO TANGA TRZEBA DWOJGA...

Cóż, jesteś najemnikiem, więc musisz umieć się bić. Sprawa jest najtrudniejsza, gdy w czasie pojedynku dysponujesz tylko jedną postacią. Sytuacja taka zdarza się jednak dość rzadko, z reguły wtedy, gdy potwory okażą się nieco silniejsze, niż myślałeś i poharatają twoich towarzyszy (nie przejmuj się, jeśli wygrasz pojedynek, to zmartwychwstaną). Czasem rozpoczniesz taką walkę świadomie, np. udając się do centrum treningowego - po akademii najemników zwykle chodzisz sam.

Jeśli nie posiadasz GF'a, to nie za wiele możesz zrobić - po prostu zanim wdasz się w drakę, podlecz się na maksa, a później bądź jak najszybszy w wyprowadzaniu ciosów, zaczynaj rozwalać najpierw najmniej odporne potwory zadające możliwie największe damage i módl się - nie masz zbyt dużych szans.

Pamiętaj jednak, że większość postaci oprócz zwykłych ataków posiada również ciosy specjalne (nie mylić z magią i mocami strażników), które są o wiele skuteczniejsze, ale trudne do wyprowadzenia. Koniecznie naucz się je wykonywać lub włącz „automat" - co prawda perfekcyjne wykonanie ciosu nie będzie wtedy możliwe, ale zawsze lepszy rydz niż nic.

Jeśli posiadasz GF'a, to sprawa wygląda już dużo lepiej. Wybierz umiejętności: Magic, Draw i GF. Ewentualnie, jeśli posiadasz bardzo dobre przedmioty i/lub duży zapas zaklęć, które chcesz użyć w czasie potyczki, możesz wybrać umiejętność Item zamiast Draw, ale nie polecam - w grze cały czas będziesz cierpiał na chroniczny brak gotówki i rozmaite Potiony i Eliksiry dużo bardziej opłaca się sprzedać, niż użyć. Tym bardziej, że większość płynów na swoje odpowiedniki wśród zaklęć, a te są darmo i nie można ich opylić.

Grupy przeciwników w większości przypadków są zorganizowane na zasadzie: jeden odporny stwór zadający duży damage i kilka wrażliwych na ciosy potworków, ale zadających przyzwoite obrażenia. W normalnej walce powinieneś najpierw wykończyć wszystkie oprócz jednej jednostki pomocnicze (najlepiej przy pomocy zaklęć - GF ma to do siebie, ze atakuje wszystkich przeciwników naraz, a to byłoby niemiłe), zdmuchnąć główną, a na koniec wyssać maksymalnie dużo zaklęć z niedobitka. Oczywiście, jeśli nie zależy ci na czarach lub interesuje cię konkretne zaklęcie posiadane akurat przez „szefa", od razu mozesz zwalczać straznika.

Taktyka zmienia się zupełnie, gdy wykorzystałeś wszystkie zaklęcia lub potrzebujesz wiele ich rodzajów. Musisz wtedy zdecydować się na „ssanie" z całej menażerii. Taki manewr może się udać, ale pod kilkoma warunkami - przeciwnik nie może cię przytłaczać, jeśli atakami zabiera ci więcej HP, niż jesteś wstanie wyleczyć, to nic z tego nie wyjdzie. Nie może brakować ci akurat zaklęć leczących (Cure) lub któryś z potworów musi je posiadać (wykonanie takiego numeru na eliksirach jest zdecydowanie za drogie).

Ponieważ przez większość bitwy będziesz narażony na zmasowane ataki, na samym początku rzuć na siebie zaklęcia ochronne, np. Protection, które zmniejsza otrzymywane obrażenia o ok. 50 proc. Gdy już zabezpieczysz się, zacznij „czerpać" zaklęcia najpierw z potwora zadającego największy damage. Gdy zbiorniczek będzie już pełny (100 sztuk), zabij go i przejdź do następnego w kolejności. I tak dalej.

Nie zapominaj o leczeniu się przez cały czas. Pamiętaj, że możesz przez przypadek użyć nie tego ataku lub czaru, jaki chciałeś (zwłaszcza, jeśli przyzwyczaiłeś się do myszki) i wtedy musisz bez odnawiania energii wytrzymać jeszcze jedną „rundę". Najlepiej, jeśli nie marnujesz na ten procedér własnych zaklęć, tylko korzystasz bezpośrednio z zasobów potwora. Np. wybierając z menu Draw - Cure - Cast wyleczysz się, a zaklęcia nie stracisz.

Gdy jednak przeciwnik ma przytłaczającą przewagę, nie ma mowy o zadnym zdobywaniu zaklęć. Skup się na przeżyciu. Jeśli wrogów jest wielu, zabawę zacznij od wezwania GF'a. Nie dość, że przejmie na siebie pierwszy impet, to jeszcze istnieje duża szansa, że załatwi słabszych pacjentów. Jeśli strażnik czuje się dobrze, ewentualnie gdy masz ich kilku, powtarzaj operację az do zwycięstwa, lecząc się, gdy twoja energia spadnie poniżej połowy. W przeciwnym wypadku potraktuj się czarami ochronnymi i idź na wymianę ciosów, pamiętając o możliwości rzucenia czaru i wyssania go podczas jednego procesu. To moze uratować ci zycie

...A CZASEM ZESPOŁU

Jeśli dysponujesz grupą (zwykle trzyosobową), twoja sytuacja przedstawia się dużo lepiej. Najlepsze wyniki daje specjalizacja. W normalnych warunkach jedna postać atakuje (ta powinna mieć najwięcej i najlepszych GF'ów, by móc dobrać ich zdolności do przeciwnika i zadać możliwie największe straty), druga wyciąga potrzebne zaklęcia, a trzecia leczy kumpli (tym od biedy wystarczy jeden dowolny GF), którzy najbardziej oberwali. Schemat taki zniweluje również niedoskonałości sterowania. Jeśli wpadniesz w swoistą rutynę, to na pewno nie doprowadzisz do sytuacji, że mimo zniszczenia czterech potworów piąty wykończy cię, bo wcześniej zapomniałeś się leczyć. Raz na kilka starć zmieniasz przeznaczenie jednostek, poprzez inne rozdysponowanie GF'ów - tak, by rózwijały się równo.

W razie potrzeby możesz wyznaczać inne zadania postaci atakującej lub uzyskującej zaklęcia. Jeśli masz dużo zaklęć i nie potrzebujesz nowych, lub gdy przeciwnik jest bardzo wymagający, nie korzystaj z umiejętności Draw i przerzuć dodatkową postać do atakowania lub leczenia. Jeśli zaś na gwałt potrzebujesz zaklęć, to nie bij przeciwnika, tylko wyznacz aż dwie postacie do ich czerpania.

Zawsze jednak co najmniej jedna postać musi leczyć, nawet jeśli wróg jest tak słaby, że jednym atakiem zabiera ci 1-2 proc. żywotności. Moze bowiem dojść do sytuacji, ze walkę skończysz z małą liczbą punktow zycia, a zaraz potem dopadnie cię inny, dużo silniejszy wróg. Wtedy może zdarzyć się, że nie od razu rozwalisz słabe potworki, gdyż będziesz musiał leczyć się wszystkimi postaciami, aby któraś nie umarła. Walka potrwa długo i doprowadzi do wyczerpania wielu zaklęć. Jeśli co gorsza nie miałeś dużych zapasów, to możliwe, że będziesz musiał sięgnąć po opcję LOAD

W przypadku gdy w drużynie są dwie postacie, jeden bohater w normalnej sytuacji atakuje, a drugi na zmianę leczy i wysysa zaklęcia. Gdy potrzebujesz czarów, to przestajesz szkodzić wrogowi i skupiasz się na leczeniu i ciągnięciu zaklęć, gdy zaś czujesz się niepewnie, to wyznaczasz jedną postać do wyprowadzania ataków, a drugą do przywracania punktów żywotności.

ALE MAGIA JEST JEDNA

Czary są w FF VIII bardzo wazne. Dobrze dobrane zaklęcie potrafi zadać ogromne obrażenia, jednak niewłaściwie uzyte nie przyniesie oczekiwanych skutków. Każdy potwór ma wrodzoną odporność na grupę zaklęć (np. związanych z żywiołem wody), a na inną jest szczególnie wrażliwy.

To samo zaklęcie, rzucone przez tą samą postać na dwa rozne stwory może odnieść skrajnie odmienne skutki. Mniej więcej w 40 proc. przypadków słabe i mocne strony potworka da się przewidzieć. Logiczne jest, ze jeśli na coś, co wygląda jak płonąca kula, rzucisz zaklęcie „Fire", to albo polaskoczesz je za 2-3 HP, albo wręcz nie zrobisz jej nic. Za to coś związanego z wodą (np. Blizzard) może na zawsze „zgasić" jego bojowe zapędy. Jeśli zaś natkniesz się na paskudztwo przypominające zmutowaną płaszczkę, możesz być pewien, że dobry ogień ususzy to na amen.

Warto również wiedzieć, że rodzaj stwora ściśle wiąże się z terenem jego występowania. I tak, na terenach nadmorskich będziemy mieli pacjentów kochających wodę i bojących się ognia, a np. w obfitującej w rzeki lawy jaskini Ifryda można spodziewać się zbirów ciepłolubnych.

Nie zawsze jest jednak tak słodko. Wyczucie słabych i mocnych stron zakutego w stal wojownika, ogromnego mechanicznego pająka lub choćby T-Rexa, jest bardzo trudne, a rzucanie zaklęć z różnych grup w celach „kontrolnych" niepraktyczne, zwłaszcza w przypadku mocnych potworów. Zwykle jakość jest wprost proporcjonalna do wielkości i wyglądu potwora - im coś większe i straszniejsze, tym mocniej potrafi przykopać.

Tu przyda się zaklęcie Scan, które oprócz kilku bajerów (np. możliwości obracania trójwymiarowego modelu potwora i obejrzenia go ze wszystkich stron) dostarcza również czterech bardzo ważnych informacji - rodzaju zaklęć, na które stwór jest szczególnie wrażliwy, nazw tych, na jakie jest odporny oraz jaką ma maksymalną i aktualną liczbę punktów zycia (HP). Dwie ostatnie informacje są szczególnie ważne w przypadku walk „zaprogramowanych", gdzie potwory potrafią mieć po kilkanaście tysięcy HP i zdają się być nieśmiertelne, a znużona ręka zamiast obsługiwać klawiaturę zaczyna coraz bardziej przesuwać się w stronę klawisza Reset.

Powinieneś założyć sobie notesik, w którym będziesz spisywał cechy magiczne postaci i przybliżoną liczbę HP. Dokładne notatki nie mają sensu, gdyż liczba punktów zycia zależy od poziomu potwora (a ten poznasz dopiero po rzuceniu zaklęcia Scan). Poza tym owe dane wcale nie mają służyć ci do obliczeń, w której rundzie koleś padnie, tylko do zakwalifikowania napotkanej grupy przeciwników do którejś z trzech kategorii - o małej, średniej i dużej liczbie HP. Wiedzieć będziesz dzięki temu, w jakiej kolejności je rozwalać.

BLANKIET ZAMÓWIENIA

Kolory:
czarny metalik ___ szt.
srebrny metalik ___ szt.
zielony metalik ___ szt.
niebieski metalik ___ szt.
czerwony ___ szt.

Imię i nazwisko: _____
ulica: _____ numer: _____
miasto: _____ kod: _____
telefon: _____

Zamawiam bagażnik rowerowy:
PICNIC
w promocyjnej cenie 60 PLN

Cena zawiera koszt przesyłki pocztowej i pobrania
Zamówienia prosimy przesyłać na numer faxu
(048) 621 70 81 lub pocztą na adres
PTS Sławek Moczulski, ul. I Armii Wojska Polskiego 4
26-910 Magnuszew
Termin realizacji zamówienia 14 dni

CZARNA LISTA

BEZ JAKIEJKOLWIEK MOŻLIWOŚCI KONTAKTU

Hej ho! Witajcie ludeczkowie. Łaskawy Hammer wpuścił mnie tym razem na swoje poletko, cobym mógł kapkę was pozabawiać. Zatem - do dzieła, to znaczy do dzieła.

Na początek ludowa przyśpiewka.

Powiem krótko :
jest fajniutko,
nuda odeszła w kąt,
a kysz nudo spadaj stąd !
my cię nia lubimy ,
a gdy Raset kupimy
to i tak o ciebie zapomnimy!

Hej, iście wesołutka ta przyśpiewka co ja mości kopruch007 ku nam przysłał.

Stosunkowo niedawno na prężnej klacie jednego ze współwięźniów mojego czarującego liceum(by the way: pisanego, pozdrowcie moją dyrektor, pełnią Barbarę) ukazała się koszulka Resetu. Nie tracąc czasu wyszczerzyłam swoje kły i pobiegłam do niego z zapytaniem , gdzie zdobył to trofeum. Otóż okazało się , że mój uśmiech na niego nie działa :(, lub podziałał zbyt mocno, gdyż odpowiedzi nie otrzymałam. Może więc Wy powiecie mi jak można ją zdobyć?

Pinka

Ano zakupić można. Razem z prenumeratą Reset CD, jak na stosownej stronie napisano. A jak kto już prenumeratę posiada i drugiej nabywać mu nieśpieszno to niech poczeka kapkę - wedle wszelkich znaków na niebie i na ziemi przed wakacjami przyodziewki owe powinny się pojawić w sprzedaży samodzielnej o czym poinformować was nie omieszkamy.

W ostatnim Resecie przy okazji recenzji Vipera II napisaliście, że wcześniejsze Savage były nieporozumieniem. Poczułem się obrażony, bo mam Savage3d i uważam go za świetną kartę (mimo, że się już mocno zestarzał). Jedyne kłopoty jakie miałem z nim były winą marnej płyty głównej. Powinniście liczyć się ze słowami.

Tomasz Lelek

Abośmy to napisali coś baran albo inna owca, żeś się na nas obraził? Karta słabuje i nawet jeśli jest ci ukochana ponad wszystkie inne trzydeefiksy, tienti i inne dżiforsy, to nic faktu tego nie zmieni. Pisali my o karcie, nie o jej właścicielach. Zdanie "Savage jest kiepski" nie oznacza "Tomek durny jest" - wierzyć nam możesz, bo czytelników swych poważamy nad wyraz.

Dobra! Powiem wprost! Piszę ten list żebyście go opublikowali! A przy każdym zdaniu umieszczam wykrzyknik żeby podkreślić jaki jestem wkurzony ! No nie tyle co wkurzony, ale jestem kapkę zdenerwowany! Wszyscy piszą ładne listy a Wy umieszczacie je w Resecie! I o to chyba im też chodzi! Więc czemu inni nie piszą takich listów jak ja ?!: krótkich, nie na temat no i z wykrzyknikami?! Wtedy wszyscy mieli by równe szanse ! Każdy przeciętny czytelnik (taki jak ja),któremu nie idzie pisanie listów mógłby zobaczyć swój list w ulubionej gazecie(tu mam na myśli Was) ! A wtedy skakałby ze szczęścia, i z dumnie podniesioną głową pokazywałby każdemu Reset ! Stał by się sławny ...no i tak dalej...! Więc zgłaszam się z uprzejmą prośbą do tych co umieją pisać ładne listy! : nie piszcie już tak ładnych listów tylko dajcie szanse innym(mnie) ! którym jeszcze nigdy nie udało się napisać czegoś mocnego !!!

kopruch007

Cicho, maleńki, cicho. List drukujemy, słoneczko zaświeci, wszystko będzie dobrze. Tylko bądź już cicho.

1.Czy Hammer nosi długie włosy.
2.Czy E=MC2
3.Czy w redakcji (w łazience) macie GEBERIT (kibel na ścianie z zamurowaną spłuczką , (GEBERIT to niemiecka nazwa, pytam z ciekawości.
4.Mam problem , otóż posiadam AMD-k6 200Mhz 32Mb ram i Apollo 3Dfx Voodoo Rush. Na najgorszych detalach q3a chodzi całkiem nieźle, natomiast UT trochę gorzej , a mówiliście, że Q3A ma potworne wymagania, sprzętowe i UT jest lepszy pod tym względem
5.Mama mnie ciągle bije - co mam robić
6.Czy można na stałe usunąć trądzik
7.Czy gracie na gitarze
8.Bolą mnie włosy i paznokcie chcę radem na to!
PS.A mówicie, że to wy jesteście najbardziej pojebani na tym świecie

MEEE!

1. yo!
2. yo!
3. wygódka u nas aksamitem wysłana, coby poranną prasę w miłym otoczeniu czytać można było
4. po długich naradach redakcja ustaliła co następuje: faktycznie,
masz problem
5. szybko uciekać, kuksańców unikać
6. można
7. na jednej? tyle luda? nie da rady!
8. wyrwij sobie nogę - wówczas problem włosów i paznokci przestanie być twoją największą bolączką
PS. Bo jesteśmy!

Uwielbiam wasz magazyn , ale czy nie dało by się zrobić rubryki listy od czytelników .

Mateusz

Ależ oczywiście drogi Mateuszu. Specjalnie dla ciebie od tego numeru począwszy będzie takowa rubryka. Znajdziesz ja w miejscu gdzie do tej pory znajdowała się skrzynka niekontaktowa.

Lektura lutowego Resetu wstrząsnęła mną dogłębnie (może dlatego że lutowy numer przeczytałem 26 stycznia ???). Wstrząsu doznałem już przy zakupie gdy zauważyłem że Reset jest zafoliowany co nasunęło mi skojarzenia z pismami opatrzonymi napisem " Tylko dla dorosłych " Przez czaszkę jak błyskawica przemknęła mi elektryzująca myśl "Znów Lara, może tym razem baz poduszki ". Czym prędzej zdarłem folię i co znalazłam - iście McGyverowską linijkę, za którą z całego serca dziękuję (wreszcie będę mógł sobie zmierzyć iloraz inteligencji i kąt skrzywienia psychiki).

Edek

Wiadomo, czytelnik Resetu potrafi - jak głosi stare góralskie powiedzenie.

Najdroższy Panbodyknusie Resetusie Cyberniekulturalnusie!

Natenczas epistoły zacne zasyłamy aby ciut podlizać się do

dup waszmościów. Siedzimy natenczas w pokoju w Szczawnicy, w którym syf osiągnął czwarty wymiar (standard 3D). Odcięli nam światło więc piszemy przy fosforyzującej podłodze. W tej Sodomie i Gomorze, delikatnie mówiąc, syf przekroczył piąty stopień bezpieczeństwa narodowego. Bogata fauna i flora naszego pomieszczenia powoduje wzrost atrakcyjności naszej alternatywnej aranżacji przestrzeni. Nie wietrzymy tu już od tygodnia i nie jesteśmy w stanie ogarnąć umysłem panującej tu zawiesiny. Opary fajek i Bolsa (bezalkoholowego oczywiście) powodują efekt halucynogenny, a siekiera wisząca w powietrzu od trzech dni ulega powolnej, acz sukcesywnej korozji. Zona gospodyni u której lokum to wynajmujemy na czas ferii, po wejściu do naszego pokoju spakowała swe rzeczy i w szoku opuściła swoją posesję. Myślimy, że to na skutek czegoś co wyrosło w kącie pokoju. My też nie wiemy co to jest, a po zbliżeniu się do tego stworzenie (or something) warczy i pluje, cieszyło się jedynie na widok kumpla, który szukając kapci kąpielowych (z opcją na czepek i wbudowanymi slipami) zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Mamy już jednak pewne osiągnięcia na polu naukowym: oswoiliśmy już dwa karakony wielkości aligatora; nazywają się: Nepomucen i Hipolit III. Chcielibyśmy mimochodem podkreślić, iż bakterie osiągnęły już wielkość much i latają nad stołem. Wczoraj rano dwulitrowa Fanta wstała, wyszła z pokoju, a pasztet i trzy konserwy za nią, a my o mało się nie osraliśmy bo myśleliśmy, że chleb też wyjdzie. Zza obrusu stojącego przy szafie unosi się dziwny, o nader nieprzyjemnym zapachu dym koloru brunatno zielonego wpadającego w ultrafiolet. Jutro wyjeżdżamy, więc czas zacząć plewić podłogę, ale myślimy, że zbierzemy jeszcze plony karczochów i pyr okolic wenezuelskich i wymkniemy się pod osłoną nocy do rodzimego Krakowa opuszczając ten obornik. Natenczas Redakcyję wspaniałą pozdrawiamy i pyr kilka zasyłamy, jednakowoż dotarcia ich nie gwarantujemy (wiadomo - poczta). Gdybyśmy jednak do Krakowa nie dotarli uprzejmie prosimy o pozdrowienia dla całej III alfy z XXXI L.O. w Krakowie, Kasię Dworak, tudzież rudobrodą babę sprzedającą na rynku precle (z cukrem).

Zwyczajne fosię w oparach Absurdu czyli:

Tadek i Dominik

Dupy nasze kontente są wielce z podlizywania waszego, zaś reszta ciał redakcyjnych żywi głęboką nadzieję, iż panocki cało i zdrowo w rodzinne pielesze dotarli, albowiem żal byłby to ogromy, gdyby tak wielkie talenta literackie przez karaczany pospolite skonsumowane były.

Ponieważ ostatnio Reset dostarał do sklepów (przynajmniej u mnie) bardzo późno, zauważyłem, że jego brak wywołuje bardzo dziwne objawy. Postanowiłem przeprowadzić badania, których wynik był szokujący. Odkryłem, że regularne czytanie Resetu powoduje wytwarzanie się w krwi dodatkowych krwinek, które nazwałem Resetocyty. Powodują one dobre samopoczucie i ułatwia kontakty między ludźmi. Niestety organizm nie potrafi ich sam wytworzyć, dlatego trzeba co miesiąc czytać Reset. Jego brak powoduje, że poszkodowany nudzi się i nie potrafi rozmawiać z innymi. Dłuższy brak Resetu może być przyczyną nieodwracalnych zmian w psychice poszkodowanego. Dlatego apeluję do Was, abyście zwiększyli objętość Resetu, gdyż nie wystarcza on na cały miesiąc, a to może skończyć się źle.

Q

Chwilowo z powodu niemożności zwiększenia objętości (drukarni skończył się papier - został tylko ten, no, długi, szary i do d...) staramy się iść w jakość, coby Resetocyty dorodniejsze były i stan euforii trwał pełny miesiąc.

Ostatnio zauważyłem, że po wyjściu do reki resecika zaczynam go od odlotow, potem karcianki, erpegi, skrzynka kontaktowa, johny, wstepniak i koniec. recenzje mnie w ogole nie interesuja, przegladam tylko tytuly i oceny. czyz nie jest to glupie podejscie? ale blagam was, nie kasujcie nacanej :))) musze wam przyznac, ze jestescie 1 z 2 pism o grach jakie kupuje (trzecie wlasnie padlo) i jestescie tym pierwszym. glownie ze względu na okladke, odloty i klimat. tak trzymac !!!

rysiek

I właśnie dlatego naczelny baca Resetu zwany też największym baranem tudzież swojsko - "chamerem" zarządził coby Reset drukowany był na wspak. I nie oznacza to bynajmniej naszego odwrotu ani też, że wystawiamy się do was nieodpowiednią końcówkę. Po prostu dzięki takiemu układowi oszczędzamy wam przekładania kartek po próżnicy.

Człowiek jest światłem. Światłem, które nie gaśnie i światłem, które się nie zapala. Świeci od urodzenie. Światło jest matką wynalazków. Dzięki świetle człowieka, które on potrafi umiejętnie przenosić, powstała żarówka, a z żarówki powstał pierwszy komputer. To dzięki świetle człowieka i Polaka, zostały wymyślone takie gry jak Quake, Duke Nukem, Unreal (w końcu kalasznikow też daje światło). Dzięki oświeconej duszy Polaka, przyleciała do nas Lara "Croft" Weller. Niestety, podczas tego święta równowaga światła została zachwiana przez podłego Ei-Dosa, który wydał gliniarzy, aby oni nie pozwolili dojść biednym, oświeconym Polakom do Lary. Tylko szczęśliwcom udało się stanąć przed jej obliczem, ale szybko wrogowie ich zauważali, więc musieli udać się na z góry upatrzone pozycje. Jednak my, niosący w sobie światło nie daliśmy za wygraną i po chwili narad ruszyliśmy szturmem w stronę bazy wroga (i Lary). Jednak nie udało się. Okrutny Ei-Dos porwał Larę, wrzucił ją do Volswagena bez klamek i ruszył do tajnej, gangsterskiej restauracji. Jednak i tam nie zasiedział długo, ponieważ oświeceni redaktorzy pism komputerowych, ruszyli w stronę Ei-Dosa ze swoją tajną bronią - mikrofonami i notesami. Tego było już za wiele! Okrutny Ei-Dos posilił się swoimi tajnymi robalami w pożywieniu i zabrał Larę na lotnisko skąd odlecieli... Biedni, oświeceni Polacy, jakiegoż my mamy pecha! Ale nie martwcie się: przyjdziemy! Mam cichą nadzieję, że kolejną osobą, która przyjedzie do Warszawy, NIE będzie Indiana Jones.

Jan Giemza

Dj coś za dużo tego światła dla prostego bacy. Dużo za dużo. Może by tak trochę przygasić? Za jasno!! Za jasno!!!! AAAAAAAA!!! Ciemność, widzę ciemność.

I cobyście panocki stratni tym razem nie byli, zgodnie z panującym tu zwyczajem po małym poletku pozdrowień na sam koniec was oprowadzę i mieszkańców przeznaczonych do publicznej pochwały z imienia przedstawię.

Jako pierwszy u samych wrót obórki stoi baranek o dźwięcznym imieniu Natural Born Killer - Dan_1 (paś, paś baranku). Dalej pchają się owieczki o imionach: KRÓLIK, zalamany mikos, SZ_Chwast, Poomex'a, jasiu_von_sk8er, Jedi Nivelis, Kasia (o! wreszcie prawdziwe owca , szkoda tylko, ze czarna), czarkos, Piotr Strzelecki, BARTI, RaS, Yousta, Pawel Dynoch, Marta Rawdanowicz, "Hector" Strzalka, Łukasz "Siacha" Czaja, Sn!peR, Marcin Hamela, Grzecho, Gen. Zad, Croopniq, Corvax the Cursed, Bartnik z Sosnowca, Szczepan 'Aldaron' Chrząszcz, Uzależniony Krzyś K. z poznania, Yuma, Web'er, Wojtek Król, Dra'gon, Veehal, Marcin Chojna. Całe to wesołe stadko razem i każda owca (owiec) z osobna pozdrowienia dostaje.

A szczególnie mocno pozdrawiamy juhasa Zdzicha z Kalisza, który pierwszy zauważył, że trzy lata skończyliśmy. A i dla nE_MEZIS mamy coś... CMOK!, CMOK!, CMOK!, słoneczka.

Wasz baca

Dzisiejszą skrzynkę prowadził bacs Antoni w czym ochocio pomagał mu juhas Bymcol i jego wierny pies Paszołwon.

WARHAMMER

BITEWNE FANTAZJE

GubernAtor

Wielu z nas marzy, by przenieść się w świat zamieszkały kranoludy, elfy, gobliny - obfitujący w niezbadane krainy i dzikie obszary, gdzie bohater może przeżyć wiele przygód i powalczyć dowoli. A czy nie byłoby jeszcze lepiej, gdyby dało się stanąć na czele armii jednej z zamieszkujących go ras i toczyć wspaniałe boje? Niestety, urodziliśmy się w takim a nie innym świecie i jedynym sposobem na wcielenie się w krasnoludzkiego generała jest gra bitewna rozgrywająca się w świecie fantasy.

By zacząć grać w Warhammer: The Game of Fantasy Battles należy kupić tzw. podstawkę. Zawiera ona nie pomalowane, plastikowe figurki: 12 Bretońskich rycerzy, 24 Bretońskich łuczników, 32 Lizardmen skinks (łucznicy), 20 Lizardmen saurus (ciężka piechota jaszczurów). Do tego dochodzą dwie kolorowe, grube książki: Battle Book (przegląd jednostek, poradnik - którą stronę wybrać, instrukcja malowania, opis nacji i charakterystyki kilku figurek) i Rules Book (zasady, skomplikowane i skrupulatnie opisane). Całość uzupełniają: blok z kartami jednostek (roster sheet's), zeszyty i arkusze poradnik dla malującego, Getting Started - „krok po kroku" - przykładowa bitwa z użyciem dołączonych figurek oraz dwa identyczne arkusze, gdzie zamieszczone są podstawowe, trudne do zapamiętania dane potrzebne podczas gry. Ponadto w pudle znajdują się: 10 małych zwykłych kostek i dwie specjalne, służące m.in. do rozstrzygania o trafieniu, 3 makiety budynków, 9 kart magicznych przedmiotów, 2 linijki, 3 małe kartonowe makiety, wzorniki m.in. zasięgu wybuchów i smoczego płomienia, 7 kart oddziałów itp.

W zupełności wystarcza to na rozegranie „gry próbnej" i może jeszcze jednej partii, ale na tym koniec. Później słowo „podstawka" należy zacząć traktować jako „podstawa do dokupienia czegoś jeszcze". Dlaczego? Warhammer jest grą, w której operujesz regimentami składającymi się z kilku do kilkunastu takich samych figurek, dowodzonych przez „lidera" wspieranego przez chorążego i muzyka, które poruszają się w zwartym szyku (ich podstawki muszą się stykać), wykonują podstawowe manewry (jak marsz, szarża, zwrot) niezależnie od liczby żołnierzy w oddziale. Jednak by regiment był skuteczny, musi być liczny. Efektem jest to, iż aby skompletować kilka sporych oddziałów (dla jednego gracza) potrzebnych do przeprowadzenia dużej, ciekawej bitwy, trzeba zebrać kilkadziesiąt figurek. Armię taką należy wesprzeć „modelami pojedynczymi", przedstawiającymi smoki, gryfy itp. Dlatego też choć cena pojedynczego modelu nie jest duzo wyższa od produktów konkurencji, Warhammer jest grą drogą. Będzie to szczególnie dotkliwe, jeśli zdecydujesz się grać armiami ożywieńców lub Skavenów (ludzie - szczury). Ich taktyka polega na zalaniu przeciwnika dużą liczbą słabych oddziałów, więc będziesz potrzebował jeszcze więcej modeli. Dla oszczędnych najlepsza będzie armia Sił Chaosu - posiada ona bardzo silnych „wojowników" i można ją wystawić stosunkowo niskim kosztem.

Z figurek znajdujących się w podstawce z trudem można utworzyć B średniej wielkości regimentów, czyli po 4 na gracza. Nie daje to możliwości zastosowania zbyt wielu ciekawych posunięć taktycznych, tym bardziej, że każdy z przeciwników będzie posiadał po dwa takie same oddziały.

Za to armie do Warhammera (nawet te małe) prezentują się wspaniale. Jakość wykonania pojedynczych figurek jest bardzo wysoka, modele mają niewiarygodną wręcz liczbę szczegółów. Na przykład, u tworzących „podstawkę" plastikowych figurek jaszczurzo ludzkiej piechoty łatwo można wyróżnić maleńkie, jednomilimetrowe zębiska. Prawda - znacznie utrudnia to przygotowywanie figurki (jeden fałszywy ruch pilniczkiem i można spiłować powiekę), a by ją pomalować trzeba poświęcić wiele czasu i mieć ręce sprawne jak chirurg, ale gdy praca będzie skończona, na półkę można odstawić małe dzieło sztuki. Tym, których zdolności malarskie są niewielkie, pozostają dwa wyjścia - dogadać się z kimś zdolniejszym, albo zacząć kolekcjonować armię ożywieńców. Jest ona zdecydowanie najłatwiejsza do „wykończenia" (używasz głównie trupiej bieli), a na polu bitwy prezentuje się bardzo dobrze.

Podręczniki znajdujące się w „pudle" szczegółowo wyjaśniają podstawowe zasady gry, przybliżają nacje i zawierają statystyki kilku jednostek każdej z nich. Znaleźć w nich można również wiele przydatnych informacji i podpowiedzi, np. jak malować figurki lub budować makiety. Nie należy przejmować się ich objętością (152 i 122 strony + pojedyncze arkusze i małe zeszyty), gdyż część ważniejszych informacji jest dublowana. Poza tym na każdej niezwykle kolorowej stronie, wydrukowanej na świetnej jakości pa-

pierze, we wszystkich podręcznikach znajdują się liczne ilustracje i zdjęcia armii. Niestety, tylko znikomy ich procent ma walory poznawcze (np. kolejne etapy pokrywania modeli farbą lub opis rozwiązań taktycznych), większość to po prostu ozdobniki, które poza pobudzaniem wyobraźni i przekazywaniem pomysłów na wygląd gotowych figurek nie wnoszą wiele.

W części przybliżającej nacje niewiele jest konkretnych danych. Po jej przeczytaniu możesz co najwyżej zdecydować, która armia ci się podoba, a która nie. By jednak zacząć ją kolekcjonować i prowadzić bitwy MUSISZ kupić osobny, poświęcony tylko jej podręcznik, gdzie znajdziesz opisy nowych jednostek i rozszerzenie zasad, byś wiedział, jak się nimi posługiwać. Dodatkowym utrudnieniem jest brak lokalizacji gry. Wszystkie podręczniki (zarówno zawarte w podstawce, jak i te, które później dokupisz) są w języku angielskim i zawierają sporo słówek, których znalezienie w normalnym słowniku jest dość trudne. Tym, którzy języka tego nie znają, polecam polskojęzyczną książkę „Wprowadzenie do figurowych gier bitewnych", która zawiera podstawowe informacje z obu podręczników. Wiedza jest tu skondensowana (ok. 80 stron), ewentualne braki w wykształceniu musisz nadrobić podczas bitwy. Na uwagę zasługuje również niewysoka w stosunku do oryginalnych podręczników cena, przy porównywalnej jakości wydania.

Wszelkie znajdujące się w podstawce gadżety powinny ci na początek wystarczyć. Ładne, duże makiety znacznie urozmaicą pole bitwy, wystarczy tylko dorobić murek z posklejanych nieduzych otoczaków lub pomalowanego styropianu i już jest ciekawie. Wzorników też więcej na razie nie będziesz potrzebował.

Zasady Warhammera są bardzo skomplikowane i dość zawiłe. Dzięki temu gra bardzo dobrze oddaje warunki pola bitwy, ale podczas partii niejednokrotnie wygrywa nie ten, kto ma talent taktyczny i lepiej gra, ale ten, kto spędził więcej czasu uważnie studiując podręczniki i teraz zna wszelkie niuanse. A pojedyncze tury potrafią trwać bardzo długo nie dlatego, że gracze wiele czasu poświęcają na obmyślanie strategii, ale dlatego, że płynie on na przerzucaniu kartek i dokonywaniu pomiarów. Dodaje to jednak jeszcze większego smaku grze i wielu wytrawnych strategów przyciąga jak magnes. Cóż, Warhammer to nie QUAKE, nie jest dla nerwusów obdarzonych małpim refleksem, tylko moli książkowych, kolekcjonerów obdarzonych wielkimi czaszkami. I oni poczują się tu jak w raju, gdyż do Warhammera wydano (i nadal wydaje się) niezliczone ilości podręczników, świetnych modeli, makiet itp.

Wielbiciele systemów bitewnych wykorzystujących maciupkie figurki ucieszy zapewne fakt, że już niedługo na rynku polskim powinna pojawić się nowa wersja Warhammera o dźwięcznej nazwie Warmaster, wykorzystująca modele wykonane w skali 1: 72.

WIELKA PROMOCJA!!!

HRONOPIA

Jedyna gra figurkowa fantasy wydana po polsku

Kupon na 15 Pln.
do realizacji przy zakupie figurek i książek gry figurkowej HRONOPIA

KUPON HRONOPIA
DO WYKORZYSTANIA
TYLKO W:

15 pln

1 Księgarnia "Smok"
ul. Królewiecka 24/6, Włocławek
2. Złoty Smok
ul Gdańska 42, Bydgoszcz
3. Sklep "Bazyl"
ul. Niepodległości 19 (DH "Odzieżowiec" IIIp.), Szczecin
4.Księgarnia "Daniel"
ul Chrobrego 9, Gorzów Wlkp.
5. Sklep "Morion"
ul Powstańców Śląskich 124/155(CH "Bemowo") W-wa
6 Sklep "Fantasy"
Al Wolności 22, Częstochowa
7. Sklep "Gnom"
ul. Rybna 6 (akademiki Pogoń), Sosnowiec
8 Sklep "Corner"
ul Długa 5(róg Strzeleckiej), Poznań
5. Sklep "Szecherezad"
ul Mikołajska 6 (Mały Rynek), Kraków

Kupon ważny od 1 do 30.04.2000
Kuponów nie wolno łączyć.
Regulamin promocji dostępny w wyżej wymienionych sklepach.

Młody, skocz do sklepu po 2 Boostery!

Miesiąc temu mogliście przeczytać artykuł o „Star Wars" — karciance opartej na IV, V, i VI epizodzie (choć nie tylko, gdyż w dodatku „Enhanced Jaba's Palace" pojawią się postacie, których nie było w filmie). Teraz przyszedł czas, by powiedzieć parę słów o najnowszej gwiezdnowojennej karciance, opartej na pierwszym epizodzie opowieści Lucasa.

„Young Jedi", bo o niej właśnie mowa, to gra zupełnie niekompatybilna z klasyczną „Star Wars". Każda karta ma jakiś kolor, który informuje o przynależności do jednej z sześciu kategorii — np. postaci (czerwony) czy uzbrojenia (żółte). Talia składa się z dziesięciu kart każdego koloru (czyli razem 60), co ma na celu zrównoważenie decku i uczynienie gry bardziej interesującą (zauważ, że postacie, które są najważniejszymi kartami w grze, stanowią tylko 1/6 talii). Gra toczy się w danym momencie tylko na jednej planecie (w momencie, gdy pisałem ten artykuł, dostępne były tylko dwie planety, ale wkrótce miały pojawić się nowe), na której znajdują się trzy lokacje.

Wszystko kręci się jednak wokół walczących ze sobą postaci. Oprócz kosztów wyłożenia, przeznaczenia itp. (odpowiednio dla każdej karty), charakteryzują się one jeszcze pewną liczbą czerwonych kropeczek, które porównuje się podczas pojedynku, i współczynnikiem zniszczeń, który mówi nam, ile kart trzeba będzie odrzucić, gdy taka osoba przegra w walce. Postacie umieszcza się w różnych miejscach na planecie, co daje im bonus w postaci dodatkowej siły. By jeszcze bardziej zwiększyć ich wartość bojową, można wyposażyć je w broń czy pojazdy.

Gdy dochodzi do bitwy, gracz zbiera wszystkie karty z planety i układa je w prawie dowolnej kolejności (istnieją małe ograniczenia, o których przeczytacie w instrukcji). To, co dzieje się dalej, przypomina grę w „wojnę". Z góry tali kolejno ciągnie się karty i porównuje siłę postaci dopakowanych lub nie. Tak naprawdę w tym momencie nie da się już nic zrobić. Jeśli można mówić w ogóle o kunszcie graczy, to objawia się on przy układaniu talii i przewidywaniu, jak swoje karty pogrupuje przeciwnik.

Gdy któryś z przeciwników opanuje pierwszą planetę, wykładana jest druga i zabawa zaczyna się od początku, jednak karty, które zostały „żywe" na starej planecie, nie są stracone — można spróbować przenieść je z powrotem do swojej talii tak, by można było ich jeszcze kiedyś użyć. Do tego celu służy transportowiec, który grzeczniutko wykona zadanie, jeśli przeciwnik nie zechce go przejąć swoim myśliwcem. Dochodzi wtedy do walki na tych samych zasadach, na których pojedynkują się postacie. Jeśli transportowiec przetrwa, to karty trafiają do twojej talii, jeśli zaś zostanie zniszczony, to tracisz zarówno jego, jak i cały ładunek.

Gra toczy się do momentu, w którym któryś z graczy nie zajmie dwóch planet (wygrywa), lub nie straci wszystkich kart (przegrywa).

Gra jest bardzo proste, w stosunku do „Star Wars" nawet banalna. Jej zasady są tak skonstruowane, by mogły cieszyć się nią nawet dzieci. Nie ma tu nawet kłopotu z mocą, którą w „Star Wars" ustalało się na podstawie posiadanych lokacji. Tu zawsze masz jej tyle samo — sześć punktów. Nie ma możliwości jej magazynowania.

To, dla kogo przeznaczona jest ta gra, widać nawet w oprawie wizualnej kart. W „Young Jedi" obrazki zajmują prawie całą ich powierzchnię i są po prostu śliczne.

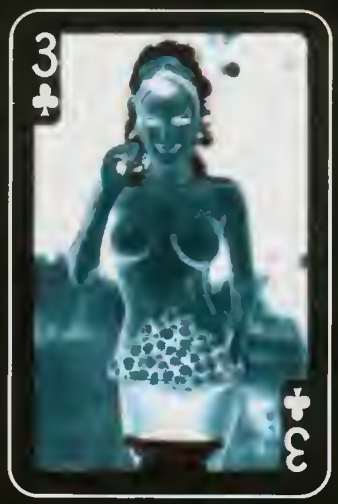
W Polsce gra ta średnio się przyjęła. Na początku zainteresowało się nią wielu doskonałych graczy, którzy odnosili spore sukcesy nawet na arenie międzynarodowej, jednak sukcesywnie przechodzą oni z wojowania do zbieractwa. Widać to na przykładzie turniejów. Na przykład, przez jakiś czas mistrzem „Young Jedi" na Europę Wschodnią był niejaki S.aszkin, ale szybko stracił tytuł. Bynajmniej nie dlatego, że zaczął przegrywać, po prostu przestał grać. Podobno tylko chwilowo, ale czy na pewno?

Materiały dostarczył sklep „Strefa 51" — północna galeria dworca Centralnego w Warszawie, pawilon 26 — polski dystrybutor gry.

Spodziewać się można, że topowa gra karciana to duży wydatek zarówno dla graczy, jak i kolekcjonerów. Na szczęście nie w przypadku "Wojny", karcianki z ugruntowanej pozycji — śmiało mogącej konkurować z Magic'iem, do zabawy potrzebujemy jedynie jednej lub dwóch talii standardowych kart. Oferta jest bogata — kupić możemy zarówno drogie, kolekcjonerskie edycje Piatnika, jak i popularne, papierowe chińskie talie. Starszym graczom polecić można ekskluzywne, trudno dostępne talie z Elvisem czy roznegliżowanymi paniami — wyrafinowanych strategów nie rozproszą one zbytnio, a mogą znacznie uprzyjemnić rozgrywkę. Dodatkowo talie takie posiadają także walor kolekcjonerski. Byłem świadkiem transakcji, w której naga Britney Spears "poszła" za talię Piatników!

Poza kartami, do gry w "Wojnę" potrzebujemy niewiele — ot, kawałek miejsca na wykładanie kart, kartkę i długopis na zapisywanie wyników (niedużą, zazwyczaj notuje się ja w formacie dwucyfrowym, np. 5:5 dla Atora). Poza tym grać można naprawdę wszędzie.

Zasady gry niestety nie należą do najprostszych — obecny mistrz świata w "Wojnę" ma za sobą dwudziestoletnią karierę zawodową, wypełnioną codziennymi, ośmiogodzinnymi treningami, jednak dla chcącego nic trudnego, tym bardziej, że granie na poziomie amatorsko-towarzyskim nie jest tak czasochłonne, i wymaga poznania jedynie podstawowych przepisów, które zaraz przytoczę.



Naprzeciwko siebie siada dwóch (lub więcej) przeciwników, każdy ze swoją talią. Zasady składania decków są dowolne, choć każdy z graczy w danym pojedynku powinien mieć taki sam zestaw blotek i figur, aby szanse były równe. Nieważne, czy grają turniejowym deckiem "Sudden Death", czy też bardziej imprezowym "Lazy Afternoon" — obydwaj powinni mieć taką samą "siłę ognia".

Każdy z graczy tasuje swoją talię — to jeden z najważniejszych momentów, a potem

przekłada talię u kolegi siedzącego z prawej strony. Zaczynamy rozgrywkę.

Kładziemy swoją talię przed sobą, "koszulkami" (czytaj: paniami) do góry. Odliczając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy bierze pierwszą kartę z góry swojej talii i odwracając kładzie ją na stół. Gdy wszyscy gracze w danej kolejce wyłożyli swoją kartę, ten, którego karta jest na stole aktualnie największa (termin turniejowy — najstarsza) bierze całą pulę. Rozpoczynana jest nowa kolejka — znowu każdy kładzie po jednej karcie. Gdy wszystkie karty zostaną wyłożone, wygrywa ten, kto zebrał ich najwięcej — otrzymuje jeden punkt, wpisywany do specjalnej tabeli.

Celowo pominęliśmy sytuację, gdy kilku graczy wyłoży takie same karty — rozgrywka tych momentów jest nadzwyczaj skomplikowana i sugerujemy niewprawnym graczom unikanie takich sytuacji.

A na koniec przykładowy, klasyczny deck, którego autorem jest Nigeryjczyk Owapi Ki:

SUDDEN DEATH:
2 "dwójki"
3 "trójki"
4 "czwórki"
5 "piątek"
3 "szóstki"
Od "siódemki" do "dziesiątki" po cztery karty
1 "walet"
2 "damy"
brak króla (sic!)
4 asy

To bardzo ryzykowny deck. Zwraca uwagę ciekawe, rosnące ułożenie słabszych kart z diaboliczną sekwencją trzech "szóstek". Solidny, czterokartowy jest środek talii. Zaraz potem niesamowicie trudny układ — jeden "walet" i dwie "damy". Rzadko udaje się to w rzeczywistości — "walet" bywa często zbyt słaby, by efektywnie działać z każdą z "dam" z osobna, a razem one najczęściej nie chcą. Jeżeli jednak uda się zapewnić współpracę obu "dam" — sukces gwarantowany. Brak króli jest świadomy — nie będą komplikować sytuacji, a cztery "asy" są dla "waleta" solidnym wsparciem.

Za miesiąc — czterostronicowy przegląd najpopularniejszych taktyk gry w "Wojnę".

Z CYKLU "KARCIANKI DLA ZAAWANSOWANYCH"

Wszyscy jesteśmy ogłupiani. Elity rządzące najróżniejszych państw manipulują informacjami, by zataić prawdziwe przyczyny przebiegu i skutki swych posunięć. Wokół procederów, które normalnie budziłyby oporu naturalny sprzeciw społeczny, budują swoistą otoczkę i wyciszają część informacji, nagłaśniając jednocześnie inne, by uspokoić opinię publiczną

chrześcijańskich (a taka była przecież prawie cała średniowieczna Europa) wojny religijne, tak zwane „nawracanie mieczem”. Kraj lub organizacja chrześcijańska (zakon) atakowała Bogu ducha winnych pogan i tym, którzy przeżyli atak, siłą wpajano „zasady miłosierdzia” (czytaj: zniewalano ich i czerpano korzyści z ich pracy).

Za przykład mogą tu posłużyć ciężkie boje Unii Polsko - Litew-

ło mu o nowe ziemie, które mógłby przyłączyć do swojego terytorium. Ogłupione rycerstwo zachodnie zabijało Słowian i nabijało kiesę wielmożom myśląc, że tępi Szatana.

Przygnębiające? A co powiedziałbyś na fakt, że analogiczne sytuacje zdarzają się bardzo często także i dziś? Weźmy chociażby głośny ostatnio konflikt w Czeczenii. Oficjalnie atak rosyjskich wojsk federalnych jest odpowiedzią na ter-

względem kadrowym od radzieckich służb specjalnych i są w ich szeregach ludzie doskonale wiedzący, co to jest prowokacja i poświęcenie dla celów propagandowych. A wybory prezydenckie i do Dumy zbliżają się wielkimi krokami.

Niezależnie od tego, kto wysadził owe budynki, oczywiste jest, że były one tylko pretekstem do rozpoczęcia działań wojennych (od pewnego czasu przebąkuje o tym

ALE NA WOJENCE ŁADNIE...

ŚREDNIOWIECZNI CHŁOPI

MY

KonspirAtor

Przymusowe wcielanie do armii [illegible] było nierozerwalnie związane z jakąś formą państwowości. Już na pierwszych lekcjach historii Europy uczymy się o systemach feudalnych, poddaństwie chłopów i ich „władcach”, którzy [illegible] by wcielić ich do swoich drużyn i zmusić do walki, której przyczyn prosty człowiek nie umieli, a jednak musieli przelewać w niej krew. Później, gdy cywilizacje się rozwijały, pojawiły się państwa z prawdziwego zdarzenia, posiadające bardziej skomplikowaną strukturę. W państwach tych główną siłę zbrojną stanowili rycerze, którzy mieli już większą świadomość, więc aby wzięli udział w jakiejś awanturze, trzeba było zastosować propagandę (no, chyba że państwo zostało napadnięte i szlachta bała się o własne posiadłości). Dobrym pretekstem do rozpętania wojny i przekonania rycerstwa do wzięcia w niej udziału był, w krajach

wej z Krzyżakami. Co prawda wtedy Polska od dawna była już krajem chrześcijańskim i schrystianizowała nawet Litwę, ale Krzyżacy rozgłaszali w Europie inną wersję tylko po to, by zachodnie mocarstwa składały daniny na „świętą sprawę”, a tamtejsi rycerze przyjeżdżali walczyć z niewiernymi (co gwarantowało im zbawienie i kasę). Zakon oficjalnie chciał dla nas dobrze i dbał o duszę Polaków i Litwinów, ale tak naprawdę chodzi

rorystyczne zamachy bombowe w Moskwie dokonane, według władz rosyjskich, przez czeczeńskich bojowników. Dlaczego napisałem „według władz rosyjskich”? Ponieważ Czeczeni na owych zamachach praktycznie nic nie zyskali. Dziwi również fakt, że terroryści przestali uderzać w czasie operacji wojskowej, kiedy miało by to największy sens i wydźwięk. Pamiętajmy również, że rosyjskie służby specjalne nie różnią się zanadto pod

nawet zachodnia prasa). Zaś prawdziwym celem obu wojen w Czeczenii jest zapewnienie kontroli i bezpiecznego tranzytu ropy naftowej rurociągiem łączącym pokłady z basenu Morza Kaspijskiego i port Noworosyjsk, którego 153-kilometrowy odcinek przechodzi przez terytorium Czeczenii. Na około 2 miesiące przed wybuchem pierwszej wojny czeczeńskiej Rosji uda-

to się podpisać ogromny kontrakt o wartości 2,5 miliarda dolarów na dostawy z pokładów w Kazachstanie i Azerbejdżanie. By obniżyć koszty postanowiono nie budować nowego rurociągu, tylko wykorzystać wspomniany już istniejący. Wszystko byłoby cacy, gdyby Czeczenia nie ogłosiła wcześniej niepodległości. Rosjanie chcąc zmaksymalizować zyski postanowili spacyfikować jej ludność i odzyskać kontrolę nad terenami. Gdy się to nie udało, próbowano się z Czeczenami „dogadać". Ci żądali 2,2 dolara za każdą tonę ropy transportowaną przez ich terytorium.

cinek rurociągu przechodzący przez Dagestan. Próba rewolty w tym rejonie, mimo że nieudana pokazała, że również ten odcinek może być łatwy do zablokowania.

Druga wojna była więc nieunikniona. Z jednej strony Rosjanie chcący spacyfikować tamtejszą ludność, by już nigdy nie musieć martwić się o rurociąg, z drugiej Turcja pragnąca, by wspomniana ropa płynęła do jej portów śródziemnomorskich rurociągiem przez Azerbejdżan i Gruzję. Tej zależało na długotrwałym konflikcie i osiągnęła sukces, gdy armia rosyjska słomianym promitowała się ponownie - decy

To jednak nie koniec. Rosja nie podda się tak łatwo. Ma ogromny potencjał ludzki i może zalać swoją armią góry, w których bronią się partyzanci, można się również spodziewać, że będzie ona podsycać działania partyzantów kurdyjskich przeciwko Turcji. Ważne jest to, że w Czeczenii w imię ochrony wielkich interesów wąskich elit władzy i świata finansjery, giną niewinni ludzie po obu stronach konfliktu. Bo przecież Rosjanie oprócz wyspecjalizowanych, zawodowych oddziałów, które zabijają za pieniądze i wiedzą, w co się pchają, rzucili do walki również wiele oddz

w poborowych młodych chłopaków, dla których okrutne walki w Czeczenii często są pierwszym kontaktem z polem walki. A zostali przecież podobnie jak średniowieczni chłopi wcieleni do armii siłą.

Również my, polscy poborowi, możemy znaleźć się w podobnej sytuacji co rosyjskie „zające". Przecież również my znajdujemy w skrzynkach listy od departamentu uzupełnień. Musimy zgłosić się na komisję lekarską, gdzie zgraja „doktorków" potraktuje nas jak masę bezimiennych potencjalnych „obsługiwaczy broni. Sprawdzą, czy nasze ciała nadają się do pełzania w błocie, morderczych biegów i wbijania bagnetów. Nasze uczucia nie będą ich obchodziły, będziemy zwykłym „potencjałem ludzkim". Później trafimy do jednostek, gdzie pozwolą, falę, jako facet w zielonych spodniach będzie się na nas wydzierał i każe robić najgłupsze i najbardziej upokarzające rzeczy, a wszystko po to, by pozbawić nas własnej woli i nauczyć ślepego posłuszeństwa, byśmy jak wyjdą na

Autor niniejszego artykułu chciałby wyrazić swą głęboką wdzięczność dla nieocenionego Bogdana Rezki, służącego mu pomocą, oraz jako kopalnia wiedzy.

...o budowie nowego rurociągu zapadła na ostatnim szczycie w Stambule

Co prawda po długich negocjacjach w sierpniu 1997 roku podpisali porozumienie, na mocy którego mieli dostawać jedynie 43 centy, ale i to było za dużo dla potrzebującej kapitału Rosji. Postanowiła ona zbudować alternatywny od-

na wojnę i każą strzelać, nie zastanawiali się dlaczego mamy zabijać bliźnich. Zupełnie jak ciemni średniowieczni chłopi

SIEĆ SIĘ

INTERNET WCALE NIE MUSI BYĆ NUDNY!

Wiele osób mających dostęp do internetu traktuje go zazwyczaj jako jeszcze jedno medium służące do zdobywania szeroko pojętej wiedzy. Niektórzy zaczynają wręcz twierdzić, że net służy im do nauki i pracy. Nic bardziej błędnego! Internet w swoich czeluściach skrywa mnóstwo humoru i dowcipu, trzeba tylko na chwilę oderwać się od codziennych zajęć i spróbować poszukać w sieci czegoś bardziej na luzie.

Poszukiwania najlepiej zacząć od odwiedzenia jakiejś wyszukiwarki internetowej, najlepiej polskiego Infoseeka (http://infoseek.icm.edu.pl), czy Altavisty (http://www.altavista.com.pl) i w polu wyszukiwania wpisać hasło "humor" czy "dowcip". Z pewnością otrzymacie masę linków do stron WWW, wśród których na pewno będzie coś ciekawego, co na dłużej przyciągnie waszą uwagę.

Jeśli jednak nie możecie namyślić się, od obejrzenia jakich stron chcielibyście zacząć waszą wycieczkę po internetowej krainie rozrywki, na początek proponujemy odwiedzić kilka z prezentowanych poniżej stron.

HUMOREK

http://humorek.cavern.com.pl/

Mimo dość skromnej szaty graficznej serwis ten oferuje naprawdę ogromną skarbnicę wszelkiego typu dowcipów, a wszystko elegancko podzielone na odpowiednie działy. Znalezienie dowcipów o blondynkach czy policjantach nie będzie stanowiło problemu. Dodatkowo warto przejrzeć pozostałe działy oferowane przez serwis, w tym bardzo "interesujące" wyjaśnienia wielu popularnych nazw i skrótów.

DOWCIP

http://www.dowcipy.pl

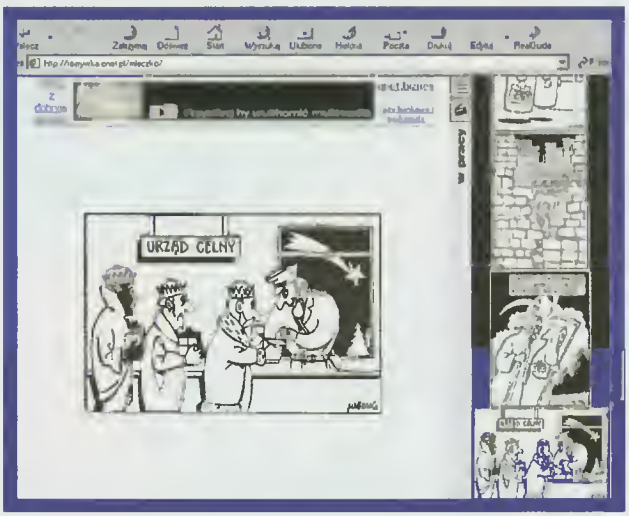
Pod prostym do zapamiętania i bardzo trafnym adresem kryje się witryna poświęcona.. zgadnijcie, czemu? No właśnie, dowcipom! Podobnie jak na poprzedniej witrynie, znaleźć tu można dowcipy podzielone na odpowiednie kategorie. Ciekawostką jest możliwość wysłania własnego dowcipu, przydatna jest też wyszukiwarka pozwalająca na znalezienie dowcipów zawierających dane wyrażenie.

PIÓRKIEM I MYSZKĄ...

Przeglądając strony WWW można natrafić nie tylko na humor czy dowcipy pisane, wiele stron poświęca swoje łamy przedstawieniu prawdziwych perełek karykatury i żartu rysunkowego, czy wręcz małych, zabawnych, a niekiedy makabrycznych animacji i flashowych filmików

GALERIE

http://www.rozrywka.onet.pl/galerie



AFORYZMY

http://alfa.lo3.zabrze.pl/~michalp

Pod tym adresem znaleźć można pokaźną kolekcję aforyzmów i cytatów zarówno polskich, jak i zagranicznych, zaczerpniętych głównie z literatury. Dodatkowo pokaźny zbiorek praw Murphy'ego, nie tylko dla komputerowców

Warto odwiedzić galerię jednego z naszych najbardziej znanych rodzimych karykaturzystów - Andrzeja Mleczki, który swoje rysunki postanowił udostępnić również coraz szerszej rzeszy internautów. Na stronach Onetu, gdzie zgromadzone jest ponad 1000 jego prac, można znaleźć także rysunki Andrzeja Zaręby oraz prace poświęcone filmowi "Ogniem i Mieczem", rysowane między innymi przez Szymona Kobylińskiego.

ŚMIEJE

PICS FOR FUN

http://www.pics4fun.com

Strona gromadząca zestaw ciekawych, a przede wszystkim śmiesznych, choć czasami dość mocnych rysunków i historyjek obrazkowych.

THE JOE CARTOON

http://www.joecartoon.com

Wielu z was widziało zapewne "Zabę w mikserze" ("Frog Blender") — to właśnie z Joe Cartoon pochodzą tego typu śmieszne i zarazem makabryczne animacje. Ich twórcy wykazują się dość specyficznym poczuciem humoru, ale mimo to strona jest naprawdę zabawna. Jeśli chcecie obejrzeć inne animacje, koniecznie odwiedźcie Joe'go.

VIDEOCLIPS ONLINE

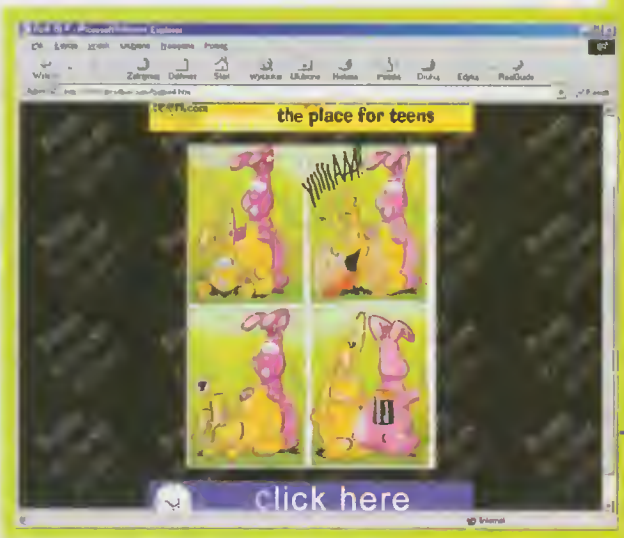
http://www.videoclips.freeserve.co.uk

Jeśli ktoś lubi oglądać coniedzielne wydania programu "Śmiechu warte", z pewnością ucieszy się odwiedzając powyższy adres. Znaleźć tam mozna mnóstwo zabawnych scenek sfilmowanych najczęściej amatorskimi kamerami video. Choć filmiki naprawdę wydają się zabawne, jednak nie zawsze takie są dla ich bohaterów. Komu byłoby do śmiechu, jeśli lecąc na spadochronie zawadziłby o słup telegraficzny?

KABARET, PO PRDSTU KABARET...

W internecie można znaleźć nie tylko strony z zartami, swoją obecność zaznaczyły również polskie kabarety, takie jak DT.TD (http://www.otto.netix.pl), PDTEM (http://www.kki.net.pl/potem), czy inne, trochę mniej znane. Na ich stronach "firmowych" znaleźć mozna informacje o wykonawcach, przedstawieniach, spis wydanych kaset wideo z zapisami ciekawszych przedstawień. Najciekawszą jednak zawartością stron kabaretowych są zazwyczaj teksty najlepszych skeczy, jakimi dany kabaret może się poszczycić.

Warto choć na chwilę oderwać się od "poważnego" internetu i zająć się czymś bardziej na luzie, choćby przeglądając strony z żartami, kawałami i humorem Polecam!



Misieć

Co to za pociąg?
- Żółty!
- Ale dokąd?
- Do polowy!

Rok 2010.
Na ekranie telewizora pojawia się spikerka i z przepraszającym uśmiechem zwraca się do telewidzów:
- A teraz na godzinę przerywamy emitowanie reklam, zeby pokazać państwu film..

Idzie dwóch ludożerców (ojciec z synem) brzegiem morza.
Zobaczyli kobietę. Syn na to.
- Tato, zobacz, moze ją zjemy?
- Nieee... stara i żylasta.
Idą dalej, a tu pojawia się młoda dziewczyna, zbudowana jak trzeba itd
- Tato, zobacz, moze tą zjemy?
A ojciec:
- Nie synku.. Tą zabierzemy do domu a zjemy mamę!

Facet jedzie samochodem i słyszy w radiu: "Uwaga! Jakiś wariat na autostradzie A4 jedzie pod prąd!. "
Słysząc to, myśli:
Jeden wariat? Są tu ich setki.

Łysy stanął przed lustrem i mówi z dumą do swego odbicia:
- Świetnie się trzymam, sześćdziesiątka na karku i ani jednego siwego włosa na głowie.

- Baco, czy mozna tu gdzieś kupić części zamienne do samochodu?
Zaraz za wioską jest ostry zakręt nad urwiskiem, a części leżą na dole.

Dwaj robotnicy na budowie rzucają monetą.
- Jak wypadnie resztka, gramy w karty — mówi jeden.
- Jak wypadnie orzeł, idziemy na piwo — dodaje drugi.
- A jak stanie na sztorc?
— Trudno, pech to pech, wtedy zabieramy się do roboty.

CYBER MORDERCA

CyberAtor

Tekst ten jest przeznaczony dla osób pełnoletnich, o mocnych nerwach. Jeśli nie spełniasz któregoś z tych warunków, przełóż stronę.

Tyle ostatnio słyszy się o przemocy w życiu, telewizji, grach komputerowych. Na ulicy straszą plakaty "bo zupa była za słona", programy informacyjne epatują wiadomościami w stylu "Nożownik wrócił" czy "Zabójstwo studentów", ale o najgroźniejszym z morderców, aktualnie odsiadującym wyrok w jednym z tajnych więzień, media milczą. Na szczęście macie nas — docieramy tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden dziennikarz.

Dziś mafia, chcąc kogoś wykończyć, nie dzwoni po snajpera. Dużo lepsi są cybermordercy, atakujący z ogromnej odległości, cisi i niewiarygodnie skuteczni. Wykorzystują do swej zbrodniczej działalności wysokiej klasy komputery, internet, sieci elektryczne oraz telefonii stacjonarnych i komórkowej oraz niesamowicie zaawansowane, zabójcze programy. No, i oczywiście własne umiejętności. Jednym z takich cybermorderców jest XXX (nie zgodził się na ujawnienie danych), odsiadujący aktualnie wyrok za próbę zamordowania jednej z czołowych osób życia publicznego sposobem na tak zwane "ptaszki w klatce".

Metoda ta skutkująca dzięki wysokiej komputeryzacji i automatyzacji budynków, polega na przejęciu kontroli z zewnątrz nad systemem sterowania lub pojedynczym urządzeniem. Zwykle XXX blokował drzwi i okna, następnie "załatwiał klimatyzację" czekając, aż cel się udusi. Często przejmował kontrolę nad lokalnym centrum dyspozycji mocy i puszczał ogromne napięcie do sieci, co powodowało wybuch lub iskrzenie wszelkich "delikatnych" urządzeń elektrycznych, jak monitory czy telewizory, a to z kolei inicjowało eksplozję bezbarwnego i bezwonnego gazu ulatniającego się z systemu wentylacyjnego.

Tym razem zlecenie było nietypowe. Miał nie tylko zlikwidować niewygodną osobę, ale również przejąć pewien zawierający tajne dane CD-ROM. Cybermorderca złamał swoją żelazną zasadę: wykonywania roboty z odległości co najmniej 200 km i postanowił, że po likwidacji celu wtargnie do obiektu i przeszuka ciało ofiary. Stawka była potrójna.

Ponieważ robota musiała być załatwiona szybko i dyskretnie, po zablokowaniu wejść i okien oraz odcięciu linii telefonicznej i zagłuszeniu komórki, wpuścił do systemu klimatyzacyjnego gaz, który miał dwie wielkie zalety: powodował atak serca i był praktycznie niewykrywalny w powietrzu już po 10 minutach od użycia, więc gliny dawały się nabrać na "naturalny zgon".

XXX miał jednak pecha. "Cel" chciał rozwieść się z żoną i zatrudnił prywatnego detektywa w celu zdobycia dowodów jej zdrady. Człowiek ten na parę minut przed atakiem przyszedł zdać relację z prac. O tym XXX nie wiedział. Nie miał pojęcia również o tym, że facet, którego miał zamordować, był zapalonym nurkiem. Detektyw nie był w ciemię bity, gdy tylko poczuł charakterystyczny zapach gazu natychmiast poinformował szefa, ten zaś wyciągnął sprzęt do oddychania pod wodą. Umożliwiło im to przetrwanie godziny do momentu, kiedy pewny siebie XXX wkroczył do budynku by odszukać CD-ROM. Ponieważ spodziewał się tylko trupów łatwo dał się obezwładnić.

Dalej był już tylko cichy proces i dożywocie w tajnym więzieniu. Całą sprawę wyciszono, by nie powodować paniki wśród społeczeństwa. Zwłaszcza, że "ptaszki w klatce" nie jest ani najskuteczniejszą, ani najefektywniejszą, ani najokrutniejszą metodą zabijania. Takim sposobem był "cyborg". Wykorzystując tajne i zakazane przez DNZ badania faszystowskich lekarzy nad przejmowaniem kontroli nad ludzkim mózgiem za pomocą fal dźwiękowych niesłyszalnych dla człowieka morderca potrafi zaprogramować dowolną osobę tak, by na umówiony sygnał zrobiła dowolną rzecz. Później wystarczy już tylko zadzwonić i puścić krótką melodyjkę lub wypowiedzieć do słuchawki hasło, a "cel" skakał z okna, rzucał się pod samochód, strzelał sobie w łeb lub w inny sposób popełniał samobójstwo.

W wyjątkowo skomplikowanych sytuacjach programuje się nie sam cel, lecz bliską osobę. Wtedy żona podrzyna mężowi we śnie gardło, dzieci strzelają do rodziców itp.

Istnieje jeszcze wiele znacznie bardziej wyrafinowanych technik, ale o tych XXX nie chce mówić. Nie wiadomo też ilu podobnych jemu "kolegów po fachu" nadal aktywnie działa.

Jesteś bracie w kropce - jedz rzodkiewki!

Magiczny „Czarny Portfel" - potrafi pozbawić Cię całej kasy!!!

To ci gratka, do diaska!!!

W obliczu faktu, że forsa mnoży Ci się jak króliki na wiosnę, warto by pomyśleć gdzie tu by ją bezmyślnie roztrwonić. Wszystkie zwariowane pomysły już dawno przestały Cię kręcić, a kasy nie ma już gdzie trzymać. I co? Jesteś w totalnej KROPCE ...maaan! Ale jest pewne panaceum, które wybawi Cię z kłopotów!!! **PRENUMERATA RESETU!!!!** Jak to tak!!! Toż to zakłócenie harmoni bezładu! I więcej nie odgryziesz głowy kioskarzowi, za brak cedeka?! Ale pomyśl - leżysz w wyrze i czytasz, bez śmigania do kiosku, a kasy ubywa nareszcie, bo zaprenumerowałeś Cyberperiodyk dla wszystkich znajomych i ich znajomych-znajomych itd.!!! „Zrób to sam"-jak mawiał Adam Słodowy, a cyberniekulturalny magazyn **Reset,** objawi Ci się niczym rzodkiewki - pierwsze witaminy wiosny, które nota bene serdecznie witamy!!! Ale gdyby dyby na grzyby!!! To nie wszystko! To nie możliwe!!!

Do rocznej prenumerata **Reset CD** oprócz comiesięcznej przesyłki jeszcze ciepłego magazynu z cybertalerzem, dodają

niespodziewanki!!!?

-Resetyczny T-Shirt „Cudeńko!", lub -
Resetyczny Magiczny „Czarny Portfel" - pojawiacz/znikacz pieniędzy

Tylko do 25.04.2000

Adam Słodowy to zawsze coś wykombinuje, CO NIE!!!!!!!!!!!!

Resetyczny T-shirt Cudeńko wart każdych pieniędzy!!!

Zamówienie prenumeraty

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!

Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiana ilość	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawienia.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamówienie prenumeraty

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!

Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiana ilość	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawienia.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamówienie prenumeraty

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!

Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiana ilość	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawienia.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamówienie prenumeraty

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!

Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiana ilość	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawienia.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Oferta ważna - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000. Koszty z płatnością przy odbiorze nie będą uwzględniane. Data wydania kupona - 25.4.2000.

prenumerata

Reset Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD 6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 8.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/99
1,2,3/2000
2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/99
1,2,3/2000
7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Potwierdzenie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Potwierdzenie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Potwierdzenie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Potwierdzenie dla miejscowego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

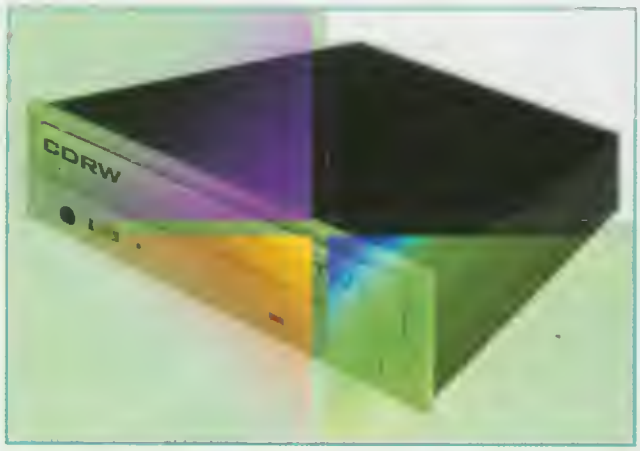
na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

LEsio CDRW 8432

Muszę przyznać, że coraz bardziej podobają mi się produkty Creative. Widać, ze firma dba o swoich klientów wypuszczając niezły



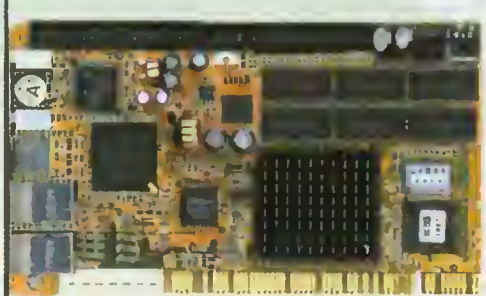
sprzęt z dużą ilością dodatków. Ośmiokrotna nagrywarka CDRW, zastępująca przy okazji 32-krotny CD ROM daje nam szansę otrzymania gotowej płyty już po 8 minutach. Razem z CDRW dostajemy oprogramowanie do nagrywania i kopiowania płyt "Nero", do formatowania i obsługi płyt CDRW "Prassi" (Creative nagrywa je z 4 — krotną prędkością), program do tworzenia naklejek na płyty "Labelle" wraz z naklejkami i krążkiem centrującym, 10 czystych płyt CDR z pudełkiem i dwie instrukcje obsługi w języku polskim. Nagrywarka obsługuje wszystkie dostępne standardy nagrywania płyt, zaś podłączana jest do kontrolera IDE. Aby zapewnić niezakłócony przepływ danych producent zaopatrzył napęd w dwumegabajtowy bufor danych. Podczas testów urządzenie zachowywało się bardzo dobrze, bezbłędnie wypalając płyty niezależnie od koloru nośnika. Jako CD-ROM też daje sobie radę osiągając niezłe rezultaty i odczytując płyty CD z szybkością 1658 kb/s. Trochę gorzej idzie z kopiowaniem muzyki. Wtedy szybkość nie przekracza 375 kb/s. W obu przypadkach średni czas dostępu wynosił 153ms, co jest lepszym rezultatem od czasu podawanego przez producenta. Jeżeli zamierzasz kupić nagrywarkę to warto się nad nią trochę zastanowić. Nie będzie to zły wybór.

CENA 1250 ZŁ Z VAT

KONSOLA W PECECIE

Gdy miła pani z firmy Treuble zadzwoniła do mnie z pytaniem, czy nie zechciałbym przetestować sprzętowego multiemulatora konsol do gier, nie bardzo chciałem wierzyć, że takie urządzenie w ogóle istnieje. Zgodziłem się jednak i po kilku dniach do redakcji przyszła paczka z kartą V-Emu 3058 firmy Vantage. Karta wkładana w złącze PCI potrafi emulować dwie konsole do gier: Playstation i Dreamcasta. Razem z kartą dostajemy jeszcze ubogą angielską instrukcję obsługi, kompakt ze sterownikami, dwa game pady, kabel video i kabel do podłączenia napędu CD. Na górze karty znajdują się dwa gniazda IDE. Do lewego podłączamy CD-RDM. Prawe gniazdo służy do połączenia V-Emu do kontrolera IDE znajdującego się na płycie głównej. Na śledziu wyprowadzono dwa gniazda do podłączenia padów, gniazdo do podłączenia dźwięku do karty muzycznej i gniazdo służące do podłączenia emulatora do karty video (rozwiązanie znane z kart Voodoo). Skrzynka z przełącznikami pozwala na wybranie typu emulowanej konsoli lub ustawienia autodetekcji — urządzenie samo rozpozna wtedy typ płyty i przełącza się w odpowiedni tryb pracy. Emulacją rozkazów zajmuje się procesor Motoroli 79500 taktowany zegarem 225MHz chłodzony przez dosyć duzy radiator. By przyśpieszyć wyświetlanie animacji użyto 16 MB DDRAM wykorzystywanych jako bufor video.

Po włożeniu V-Emu w płytę główną i włączeniu komputera, system wykrywa nowe urządzenie i prosi o instalację sterowników. Razem z nimi instaluje się prosty program przełączający peceta w tryb pracy konsoli. Podczas testów karta zachowywała się bardzo dobrze. Działały na niej wszystkie gry jakie udało mi się pożyczyć. Uruchomiłem min. Tekena, Toishindena, Grand Turismo wydane na Playstation, House of Death, Virtua fighter III wydane na Dreamcasta. W każdym przypadku programy chodziły świetnie i efekt końcowy nie różnił się od tego, co oferuje prawdziwa konsola. Dodatkową zaletą karty jest możliwość programowego upgrade BIOS'u co wg. zapewnień producenta umożliwi emulację nowych konsol. W tej chwili Vantage kończy pracę nad przystawką pozwalającą na wkładanie kartridży z programami od Nintendo 64. Będzie dostępna pod koniec maja. Jak dla mnie V-Emu 3058 to prawdziwa rewelacja. Jedyną jej wadą jest wysoka cena mogąca odstraszyć mniej zasobnego w gotówkę maniaka gier.



CENA KARTY 1650 ZŁ Z VAT

LEsio

Sony wyprodukowała najcieńszy ciekłokrystaliczny 15" monitor na świecie. Urządzenie waży 2.8 kg i ma grubość tylko 12mm. Jest to możliwe dzięki przeniesieniu zasilacza do podstawy monitora.

Firma Power Chips wypuściła przystawkę pozwalającą na zmianę częstotliwości zegara procesora Athlon. Po jej zainstalowaniu możemy taktować procesor od 500 do 1050 MHz (co 50 MHz) oraz zmieniać zasilanie rdzenia od 1.45 V do 2.05 V. Podczas premiery Athlonów przedstawiciele AMD twierdzili, że to nie będzie możliwe.

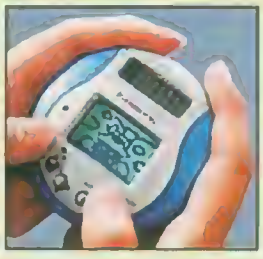
DreamEye jest to internetowa kamera przeznaczona do współpracy z konsolą Dreamcast. Dodawane oprogramowanie pozwala na prowadzenie wideokonferencji, robienia zdjęć i dołączania ich do e-maili. Następna wersja oprogramowania ma umożliwić podmianę ekranów w grach.

3Dcool wypuściła wentylatorek będący marzeniem każdego podkręcacza procesorów. Oprócz nawiewu powietrza procesor jest dodatkowo chłodzony wodą. Pozostaje jeszcze problem: Jak ją tam doprowadzić?

Mikrotek jest pierwszą firmą na świecie która wyprodukowała skaner ktorego nie trzeba podłączać do komputera. Maksymalna rozdzielczość skanera wynosi 600x600 punktów, a zeskano-

wany obraz jest zapisywany na dyskietkach lub zipkietkach w formacie PCX lub JPEG.

Chcąc za wszelką cenę wyprzedzić konkurencję Intel jako pierwszy zaczął sprzedawać 1 GHz procesory Pentium III. Na razie jedynym ich odbiorcą jest firma Hewlett Packard którego komputery z tym układem pojawią się w sprzedaży na początku kwietnia



Jeden z odłamów koncernu Matsushita wyprodukował przenośną konsolę do gier czerpiącą energię z baterii słonecznych.

Na zakończonym niedawno Intel Developer Forum miał premierę nowy procesor o kodowej nazwie Willamette pracujący z częstotliwością zegara 1,5 GHz. Zaimplementowano w nim m.in. 144 nowe instrukcje SSE 2.

To, że porażka niczego nie uczy widać po zapowiedzi Intela który chce zintegrować nowy układ sterujący płytą główną z kartą sieciową. No cóż.. integracja z kartą graficzną nie wyszła, więc może teraz się uda?

Microsoft podał specyfikację swojej konsoli do gier X-Box. Będzie to jak można się było spodziewać zwykły pecet z procesorem Athlon, napędem DVD, dyskiem twardym i specjalną wersją Windows.

Tak właśnie wygląda odtwarzacz MP3 Nomad Jukebox firmy

DVD Pioneer 10x speed

W nowy rok Pioneer jako jeden z pierwszych wkroczył z nowym, 10 krotnym odtwarzaczem DVD. W przeciwieństwie do modeli konkurencji nie ma on wysuwanej tacki. Jej rolę przejął slot do którego wsuwa się płytę. Ma to na

celu lepsze zabezpieczenie mechanizmu odtwarzacza przed kurzem. Automatyczna blokada uniemożliwia włożenie dwóch płyt jednocześnie. Wadą tego rozwiązania jest brak możliwości awaryjnego otwarcia napędu i wyciągnięcia płyty. Przedni panel nie jest zbyt rozbudowany — znajdziemy na nim tylko przycisk eject, pokrętło głośności, gniazdo do podłączenia słuchawek i diodę sygnalizującą stan pracy urządzenia. Testy wykazały, że jest to jeden z najlepszych odtwarzaczy DVD jakie w tej chwili można kupić. Przeciętny transfer danych wyniósł 3071 KB/s dla płyt CD, 3050 dla płyt DVD. Szybkość kopiowania plików muzycznych nie spadła poniżej 2145 KB/s. Średni czas dostępu wahał się od 52ms dla płyt CD do 75ms dla płyt DVD. Może tylko razić bardzo wysoka cena Pioneera. Jest spowodowane faktem, że od miesiąca nie można dostać praktycznie żadnych odtwarzaczy DVD. Chociaż napęd mogę z czystym sumieniem polecić, to wstrzymał bym się trochę z jego zakupem. Warto poczekać aż ceny trochę spadną.

LEsio

CENA 710 ZŁ Z VAT

Ortech MCK-900

Hamma

Od pewnego czasu szukałem nowej klawiatury.I oto wpadła mi w ręce na oko zwyczajna klawiatura ze średniej jakości podkładką pod nadgarstki. Elementem wyróżniającym były klawisze POWER, WAKE, SLEEP, za pomocą których możemy komputer włączyć i wyłączyć lub uśpić. Co prawda równie skutecznie można obudzić komputer klawiszem SLEEP jak i położyć spać wciskając WAKE, ale nie czepiajmy się.

Klawiatura jest przyjemna w dotyku i całkowicie warta owych 30zł, dlatego zdziwiłem się gdy w pudełku znalazłem płytę cd. Dopiero gdy zobaczyłem małe znaczki pod klawiszami funkcyjnymi zrozumiałem, że przypadkiem stałem się posiadaczem tzw. klawiatury multimedialnej. Jeszcze większe zdumienie ogarnęło mnie po instalacji sterowników, okazało się po prostu, że są najlepszymi tego typu sterownikami jakie do tej pory widziałem.

W trayu zadomawia się mała ikonka klawisza sygnalizująca zielonym migotaniem, że właśnie nacisnęliśmy dodatkowy klawisz MEDIA, który sprawia, że stan-

NASI DOSTAWCY

U-Emu 3058
Treuble Sp. z o.o.
Ul. 1 Kwietnia 1
00-0123 Trąbieszów
tel. 913-12-34
www.tre.com.pl

CORW 8432
Creative Labs
Sobieskiego 110/3
(22) 646-52-15
www.creative.com

DUO Pioneer 10n speed
Westtech s.c.
Przasnyska 6 Warszawa
(22) 663-68-38 / 50
www.westtech.com.pl

Samsung TFT 570P,
Intel Coppermine
533/550/600 MHz
Action
Jana Kazimierza 45/54
Warszawa
(22) 836-62-20/28/29
www.action.com.pl

Dreamcast
Ultima
CH Promenada
Ul. Ostrobramska 75 lok 308
Warszawa
(22) 611-34-87
www.ultima.pl

Klawiatura multimedialna
MCK-900
40 Cable-Free
A ten sprzęt REd_Akcja kupiła sobie sama więc nie podaje adresu żadnej firmy.

Monitor Samsung TFT 570P

LEsio

Monitor TFT 570 P jest drugim 15" ciekłokrystalicznym monitorem Samsunga jaki miałem okazję przetestować (model o symbolu TFT 520 opisałem w Resecie 9/99). Pierwszą rzeczą jaka rzuca się w oczy to wymienne podstawki przykręcane z tyłu monitora na 4 solidne śruby. Mozesz z nich w ogóle zrezygnować i zawiesić monitor na ścianie. Jeżeli ma on stać na biurku (tylko 6 cm grubości) to masz do wyboru 5 rodzajów podstawek: wśród nich dwie multimedialne z wbudowanymi głośnikami i mikrofonem. Jednowatowe głośniki nie są najgorsze, chociaż wyglądają niepozornie. Z przodu umieszczono pokrętła do regulacji głośności, niskich i wysokich tonów. Drugą innowacją jest możliwość przekręcenia monitora o 90 stopni, co docenią wszyscy graficy i ludzie zajmujący się składem tekstów (przekręcony ekran ma dokładne wymiary kartki A4). By korzystać z takiego trybu pracy trzeba zainstalować oprogramowanie dostarczane w komplecie razem z monitorem. Z przodu Samsunga umieszczono wszystkie potrzebne przyciski sterujące: przycisk do automatycznego dostrajania monitora, włącznik, przyciski regulujące jasność wyświetlanego obrazu (służą także do nawigacji po menu) i przycisk menu gdzie ustawiamy wszystkie potrzebne parametry wyświetlanego obrazu. Samsung ma także doskonałe 64 krotne powiększenie wycinka ekranu. Standardowa (i tak naprawdę jedyna nadająca się do pracy) rozdzielczość wyświetlanego obrazu wynosi 1024x768 punktów. Każde zmniejszenie rozdzielczości powoduje spadek jakości obrazu, co nie przeszkadza w grach, natomiast utrudnia normalną pracę. Nie jest to zarzut lecz cecha wszystkich monitorów TFT.

Dużą zaletą jest brak promieniowania (nie ma kineskopu) i brak migotania obrazu. W stosunku do poprzedniego modelu Samsung poprawił wyświetlanie kolorów, w tym półtonów, co wybitnie wpłynęło na jakość obrazu. Udało się też zwiększyć do 60 stopni kąt patrzenia, z którego wyraźnie widać ekran. TFT 570 P jest produktem bardzo udanym, lecz jak zwykle zaporowa cena powoduje że nie prędko trafi on na biurka graczy

EKRAN 15" (38,1 CM)
ZALECANA ROZDZIELCZOŚĆ 1024X768
MAKSYMALNA ROZDZIELCZOŚĆ
1280 X 1024
WYMIARY (RAZEM Z PODSTAWĄ):
385X366X168 MM (D/W./SZ)
WAGA 5,7 KG
TRWAŁOŚĆ MATRYCY 20 000 GODZIN

CENA 5500 ZŁ Z VAT

dardowe klawisze funkcyjne (ESC, F1...F12) zmieniają swe przeznaczenie. Domyślnie każdy z tych klawiszy ma przypisaną czynność (typowy zestaw) oznaczoną graficznym znaczkiem, jednak każdemu, podkreślam, KAŻDEMU z przycisków można przypisać inną wybraną z listy, lub podpiąć pod eń uruchamianie dowolnej aplikacji.

Generalnie rzecz ujmując — jest to przyzwoita, standardowa klawiatura, o niesamowicie wysokim współczynniku możliwości /cena. Wyższy będzie miała tylko klawiatura Microsoftu rozdawana za darmo.

CENA GIEŁDOWA 300ZŁ

my Creative, o którym pisaliśmy miesiąc temu.

Via Technologies rozpoczęła sprzedaż swojego procesora zgodnego z x86 nazwanego Via Cyrix III. Procesor ma 64kb pamięci cache level 1 i 256kb pamięci level 2. Procesor będzie oferowany w dwóch odmianach taktowanych zegarem 300 lub 400 MHz.

ATI zaczęła produkcję swojego nowego układu graficznego ATI S1-370 TL. Tak jak najnowsze układy konkurencji, obsługuje on transforming & lighting i może obrobić do czterech pixeli w jednym cyklu zegara.

Nokia podążając śladem komputerowych gigantów postanowiła wyprodukować serię urządzeń typu all-in-one. Jako pierwsze na rynku pokazało się skrzyżowanie komórki z maszynką do golenia. Dzięki temu sprytnemu urządzeniu młodzi menedżerowie będą mogli pospać 10 minut dłużej każdego ranka odsypiając całonocne quake'owe maratony, zaś niepożądanego zarostu pozbędą się załatwiając pierwsze ważne rozmowy telefoniczne.

Bez ogona i bez sensu

Bezprzewodowa mysz w cenie poniżej stu złotych to kusząca oferta. Niestety w przypadku wytworu A4 tech — myszy 4D Cable-Free atrakcyjne jest tylko opakowanie. Mysz wygląda ładnie i dobrze leży w dłoni, jednak po włączeniu komputera ręka szybko się z niej zsuwa i zwisa bezradnie.

Pierwszym nieporozumieniem są sterowniki. Wydawałoby się, że dwie rolki i trzy przyciski to aż nadto szczęścia, niestety panel kontrolny pozwala nam przypisać bocznemu przyciskowi jedynie jedną z trzech opcji i w ogóle jest bardziej niż ascetyczny. A4 tech powinno wziąć przykład z Logitecha nie tylko w kwestii wzornictwa, ale i sterowników.

Gwoli sprawiedliwości należy nadmienić, że rolki służące do przewijania okienek umieszczone są całkiem wygodnie, działają dobrze, zaś przyciski charakteryzują się przyjemnym „klikiem". Nie można mieć też nadmiernych zarzutów co do zasięgu działania. Fale radiowe były by lepsze niż podczerwień, bo wtedy droga między myszą a odbiornikiem nie musiałaby być „czysta", ale i tak jest nieźle.

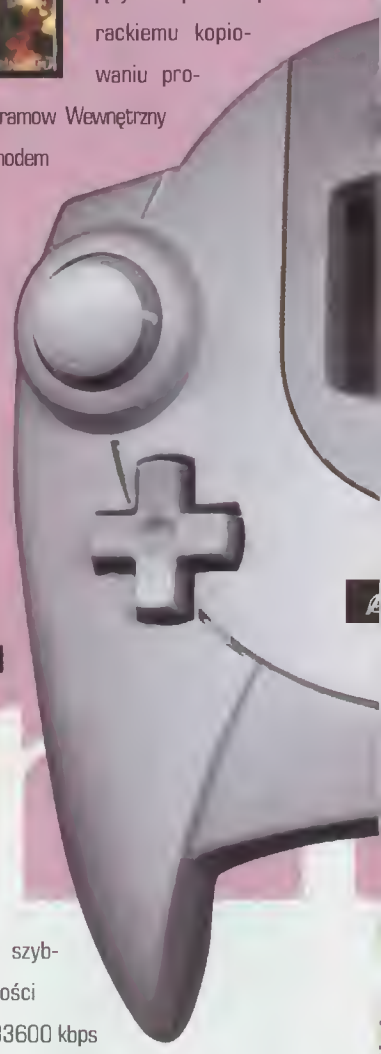
Tragedią jest dopiero zachowanie myszy podczas pracy. Nic to, że na dwu spośród testowych komputerów mysz delikatnie mówiąc „dostała cholery" i za nic nie dało się trafić kursorem w ikony. Na pozostałych trzech działała poprawnie. Tragedią jest fakt, że mysz ma tendencję do „zasypiania" gdy jest dłużej nie używana. Aby ją obudzić należy kliknąć dowolnym przyciskiem, co jest bardzo, ale to bardzo wkurzające. Do tego stopnia, że wszystkie trzy osoby, które używały myszy przez dzień lub dwa oddawały mi ją z wyraźną ulgą w oczach.

Hamma CENA 90ZŁ

DREAMCAST

CPU: 64 bitowy Hitachi SH-4 200 MHz
Grafika: NEC PowerVR SG,
(3 mil. trójkątów/s, 24 bitowy kolor).
Dźwięk: 32 bitowy procesor DSP Yamaha, (64 kanały przy częstotliwości 48 KHz).
Pamięć: 8 MB SGRAM — video,
16 MB — operacyjna,
2 MB — próbki dźwiękowe.
12xCD RDM na płyty w formacie 1GB.
Wewnętrzny **modom 33600 kbps.**
Systom: Atlas lub Windows CE.

Kiedy poprzednia konsola Segi — Saturn okazała się totalnym niewypałem powstałą lukę wypełniły konsole konkurencji. Sony PlayStation i Nintendo 64 przebojem wdarły się do serc zagorzałych graczy Sega wyciągnęła wnioski z porażki i starannie przygotowała się do kontratak-



ku wypuszczając Dreamcast'a, reklamowanego jako pierwsza 128 bitowa konsola do gier na świecie. Jej sercem jest 64 bitowy riscowy (bardzo szybki procesor o ogra-

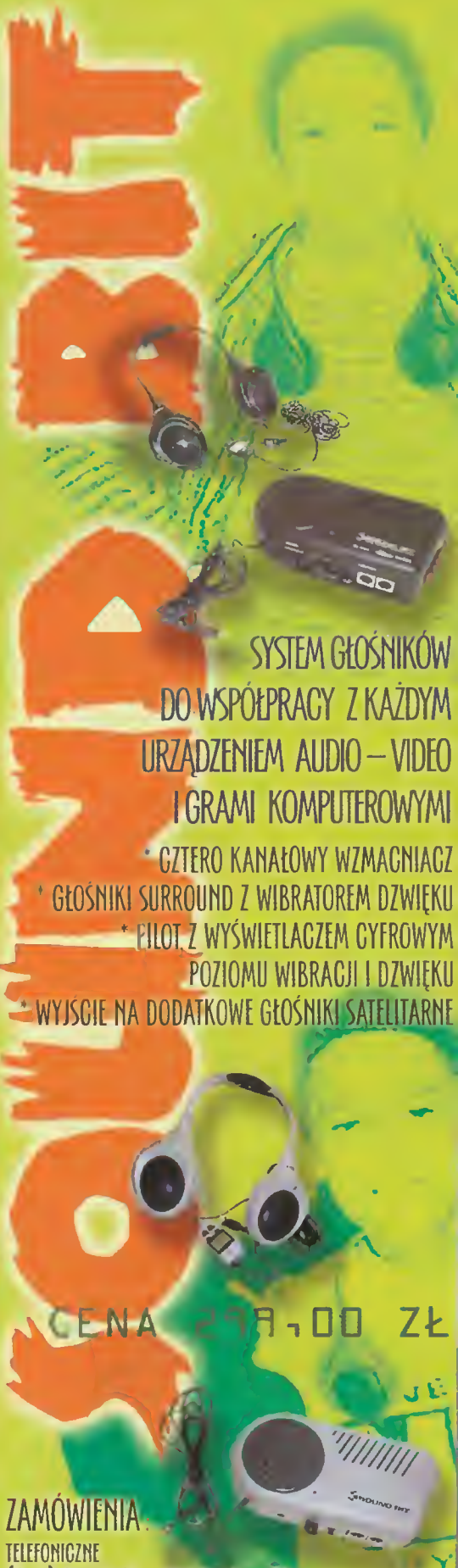
niczonej liczbie rozkazów) procesor Hitachi SH-4 taktowany zegarem 200 MHz Do generowania grafiki wykorzystano procesor PowerVR SG firmy NEC potrafiący wyświetlić 3 miliony trójkątów na sekundę. Jak przystało na układ nowej generacji, PowerVR ma zaimplementowane wszystkie potrzebne funkcje 3D: korekcję perspektywy podczas mapowania obiektów, filtrowanie punktowe, dwu i trzy liniowe oraz filtrowanie anizotropowe, cieniowanie Gouarda, Z-buffer, wygładzanie całej sceny, mgłę, bump maping, kompresję tekstur i wiele innych efektów, a wszystko to wyświetlane w 16 milionach kolorów. Do generowania dźwięku użyto 32 bitowego procesora DSP firmy Yamaha, obsługującego 64 kanały przy częstotliwości próbkowania 48 KHz. By sprostać wymaganiom stawianym przez programistów, konsolę wyposażono w 8 MB pamięci SGRAM pracującej z szybkością 100 MHz wykorzystywaną jako pamięć video, 16 MB pamięci operacyjnej i 2 MB pamięci na próbki dźwiękowe. Do odczytu danych wbudowano 12 krotny napęd CD RDM czytający płyty zapisane w formacie 1G8 mającym zapobiec piackiemu kopiowaniu programow Wewnętrzny modem o szybkości 33600 kbps służy do grania z innymi graczami i do surfowania po necie (ta funkcja nie dzia-

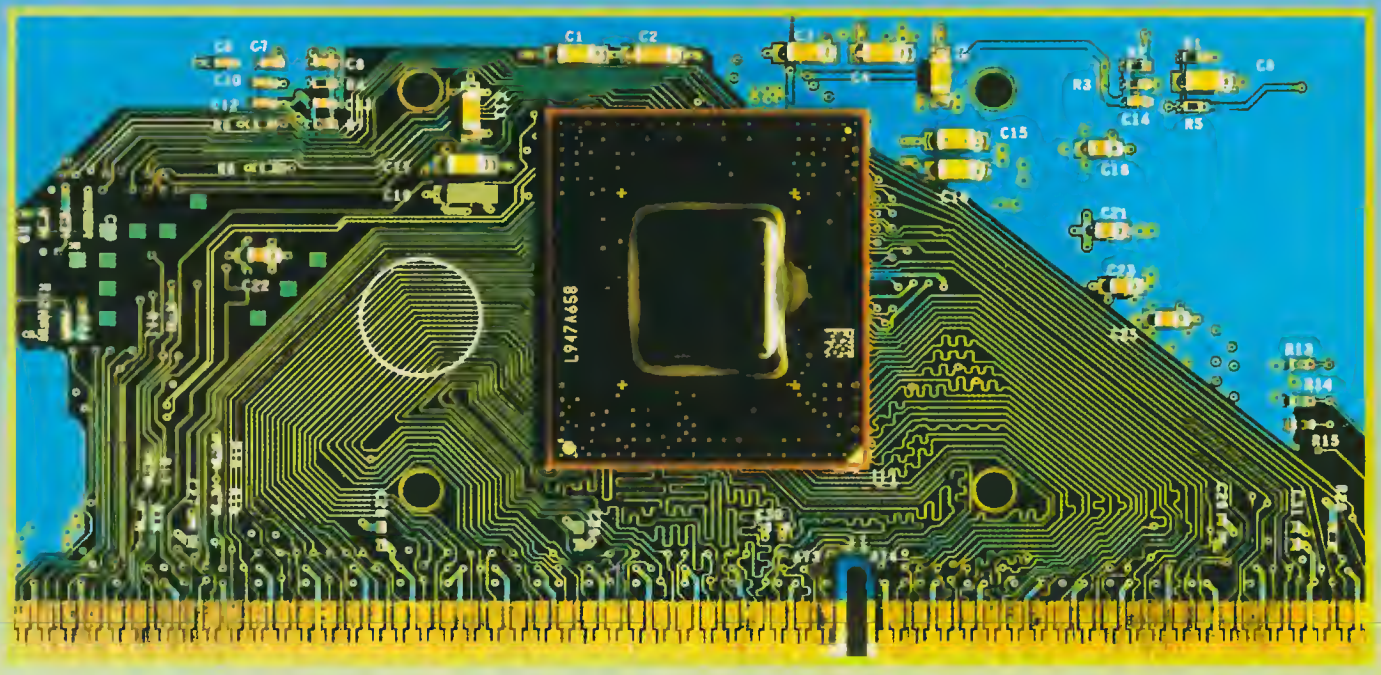
ła jeszcze w Polsce) Konsola obsługuje dwa systemy operacyjne: firmowy Atlas i Windows CE Microsoftu. Nowatorsko został potraktowany system zapisu stanów gier. Służą do tego specjalne cartridge, które same w sobie mogą być małymi grami. Dzięki temu możemy podnosić statystyki postaci, ustalać taktykę walki lub grać w mini gry na małym wyświetlaczu LCD.

Dreamcast to szare, zgrabne, kwadratowe pudełko, do którego można podłączyć cztery pady (w komplecie jest tylko jeden). Na górze umieszczono diodę sygnalizacyjną i dwa okrągłe przyciski: włącznik i otwarcie czytnika CD. Na dołączonych dwóch płytach CD znalazłem kilka dem gier i program do obsługi modemu wraz z przeglądarką internetową. Pad od Dreamcasta też wygląda dosyć oryginalnie. Z przodu posiada dwa złącza na banki pamięci. Na górze umieszczono dwie gałki — analogową i cyfrową oraz cztery przyciski fire i klawisz start. Dwa dodatkowe cyngle znajdują się z przodu urządzenia. Pad zaprojektowany jest całkiem nieźle, chociaż gałka analogowa mogłaby być bardziej przesunięta do tyłu. W sumie jednak dobrze leży w dłoniach i pozwala na długą zabawę bez uczucia zmęczenia. Oprócz padów dostępny jest jeszcze pistolet i wędka z force feedbackiem. Tak naprawdę jednak o sukcesie rynkowym decyduje ilość i jakość wydanych gier. Tutaj też Dreamcast nie ma się czego wstydzić. W tej chwili naliczyłem 35 dostępnych tytułów, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie. W tej chwili Sega Dreamcast jest najlepszą konsolą do gier dostępną na rynku i zagrozić jej może dopiero pojawienie się Playstation2. W stanach Dreamcast sprzedaje się jak świeże bułeczki, znacznie powyżej oczekiwań analityków rynku i na pewno nie podzieli losu swojego nieudanego poprzednika.

LEsio

CENA KONSOLI: 1390 ZŁ Z VAT

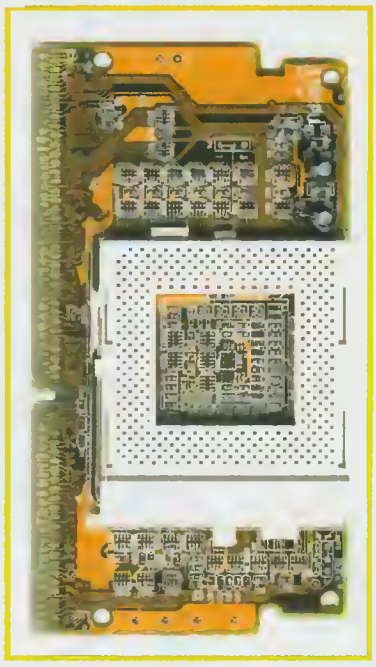




Procesory Intel Coppermine 533/550/600 MHz

Od czasu pojawienia się procesora Athlon, skończyły się dobre czasy dla Intela. Nie dość, ze ich odwieczny konkurent zdołał wyprodukować procesory szybsze od Pentium III, (patrz porównanie wydajności procesorów Intel 550 i Athlon 550 w styczniowym numerze Resetu) to jeszcze zaczął powoli odbierać im rynek.

Reakcją Intela było przyspieszenie premiery nowej serii procesorów Pentium III Coppermine. Wbrew nazwie nie są to jednak układy oparte na miedzi. Główne zmiany to zmniejszenie wielkości ścieżek z 0.25 do 0,18 mikrona i zmiana organizacji pamięci podręcznej cache, której wielkość została zmniejszona z 512 kb do 256 kb. Nowy zintegrowany cache drugiego poziomu (ATC) taktowany jest już z pełną szybkością zegara procesora (wykorzystano doświadczenia z produkcji celeronów), co ma zwiększyć szybkość działania układu o ok. 12 %. Przy okazji Intel zmienił obudowę procesorów z SECC 2 pasujących do gniazda Slot 1, na FCPGA pasujących fizycznie do gniazda Socket 370 i wprowadził nowy standard szyny systemowej 133 MHz. Czy te zmiany pomogą mu odzyskać przewagę nad AMD? Na razie ostra konkurencja doprowadziła do dużych obniżek cen z czego powinniśmy się tylko cieszyć.



Do naszego laboratorium zawitały trzy "miedziaki". Pentium III Coppermine: 533 MHz taktowany zegarem 133 MHz przy mnożniku x4 (duża szybkość szyny systemowej wymusza zastosowanie dobrych pamięci RAM, gdyż inaczej komputer może pracować bardzo niestabilnie), Pentium III 550 MHz taktowany zegarem 100 MHz przy mnożniku 5,5 (oba procesory zamknięte są w obudowie SECC 2), Pentium III 600 MHz taktowany zegarem 100MHz x 6 w obudowie FCPGA By włożyć taki procesor w Slot 1 potrzebna jest specjalna przejściówka Slot1--FCPGA. UWAGA!!! większość przejściówek stworzona z myślą o Celeronach PPGA nie będzie prawidłowo działała z procesorami PIII FCPGA, chociaż obudowy wyglądają identycznie.

Wszystkie procesory testowałem na płycie Soyo 8A4 i 128 MB RAM. Wyniki porównałem z wynikami osiągniętymi przez starszą wersję procesora Pentium III 500. Chociaż wzrost szybkości nie jest aż tak duży jak można było by się spodziewać: PIII 550 — 13 %, PIII 533 — 15%, PIII 600 -18%, to mała różnica cen powoduje, że warto kupić najszybszy, 600 MHz model

PENTIUM III 550 MHZ: 1250 ZŁ Z VAT
PENTIUM III 533 MHZ: 1200 ZŁ Z VAT
PENTIUM III 600 MHZ: 1350 ZŁ Z VAT
PRZEJŚCIÓWKA SLOT 1-FCPGA:
35 ZŁ Z VAT

extreme games

Wirtualna Polska
www.wp.pl

Nadlostacja nakreca

29-30.04.2000

skate jam

na arenie

eliminacje

do mistrzostw polski w skatingu agresywnym

Eliminacje: 29 kwietnia godz.11.00 kategorie: do lat 16 i OPEN. Finały: 30 kwietnia godz.11.00 + pokazowy BEST TRICK. Nagrody: Kasa oraz fanty + losowanie nagród. 29 kwietnia wieczorem w Puławach w tajemniczym klubie - atrakcje, pokazy break dance (free). Szczegółowe informacje i zapisy: na miejscu przed imprezą w godzinach 9-11. Adres: Puławy, park jordanowski przy ul. Niemcewicza, oraz na stronie www.skatejam.w.pl

Od 11 do 14 kwietnia w Poznaniu w ramach Miedzynarodowych Targów Poznańskich będzie się umiędzynaradawiał **Reset**, a ty możesz umiędzynarodowić się razem z nim (ale tylko od 9.00 do 17.00).

CODA

W ramach zacieśnienia współpracy międzynarodowej wykonamy stójkę na rękach oraz poprowadzimy turniej czadreskich wyścigów Sweedish Touring Car Championship. W zasadzie przeprowadzimy nawet 4 turnieje — po jednym każdego dnia. Eliminacje i zapisy prowadzić będziemy w godzinach 13.00-15.00, ściganko nastąpi pomiędzy 15.30 a 16.00, zaś wyniki ogłosimy o 16.30.

A teraz najważniejsze — nagrody:
Pierwsza — 8 gier o łącznej wartości przekraczającej 500zł
Druga — 3 gry komputerowe
Trzecia — 1 gra komputerowa
(dla wszystkich zakwalifikowanych do finału: koszulka firmowa CODA + plakat)

Ponadto codziennie w godz. od 9.00 do 13.00 będzie możliwa gra w Demise i inne produkty firmy CODA. Oczywiście pod warunkiem, że znajdziecie nasze stoisko *(numer 109, pawilon 8)* i dopchacie się do komputera.

©2000 Electronic Arts. All Rights Reserved

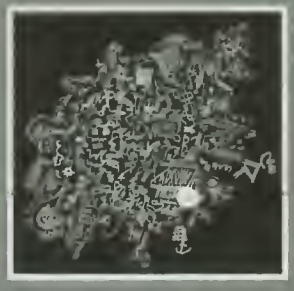
Reset

+kwiecie,
ja może zawiesiony,
konkurs spotkał się
z dwa reakcje
czytelników i nie tylko,
napisała nawet do nas
sama +kwa,
której list
zamieszczamy
poniżej.

Na początek chciałabym wyjasnic jak napisałam ten list. Otoż pewnego dnia, gdy szary, przeciętny gracz — Damian Fijałkowski zasiadał do swego blaszaka, zahipnotyzowałam go i podyktowałam mu następującą tresć tego listu:

Jestem +kwą, nie byle jaką, bo milenijną. W lutowym numerze Resetu na każdej niemal stronie można mnie było zobaczyć i wszyscy mysleli, że zaatakowałam ten numer - otoż wcale nie! Ja po prostu tylko ten lutowy "Resecik" czytałam (+kwy umieją czytać) i nie miałam i nie mam zamiaru atakować ani Resetu ani też całego świata. Moja osoba wywołała ogólną panikę u ludzi, a ja naprawdę nie mam złych zamiarów (+kwy są z natury dobre). Wszyscy myslą, że przeze mnie komputery zwariują i będzie "koniec swiata", a ja jestem bardzo dobra i nie wyrządzam nikomu żadnej krzywdy. Podsumowując oświadczam, że +kwy to najmilsze stworzenia na świecie (szczegolnie ja — +kwa milenijna) oraz wypraszam sobie mowienia o nich złych rzeczy, takich jak to, że zwariują przez nas wszystkie komputery.

"+kwa Milenijna"



[illegible]

[illegible] ESETo[illegible] A jak to zrobic? Bardzo prosto. Otóż Re[illegible] Chwytamy w prawą tudzież [illegible] dłoń [illegible] zgniecenia przeciwnika ewentualnie możemy doprowadzić z butu. Dobre efekty daje tez bombardowanie Resetem 36 kol[illegible] numerów. [illegible] liczba jest zakazana no [illegible] Kon[illegible] [illegible] rzemieniem [illegible] po czym zrzuc[illegible] na [illegible] z wysokości 15000 metrów. Co prawda w wyni[illegible] działa[illegible] numerów m[illegible] zostaj[illegible] uszkodzonych lub c[illegible] ale to jest [illegible] ary [illegible] lowane.

Edek

redakcja

Dominik Balicki Gdańsk, Tomasz Bartela Sosnowiec, Dawid Behounek Nowy Targ, Marek Blasiak Pszczyna, Paweł Cichoń Polaniec, Krzysztof Danielewski Sokolow Podlaski, Michal Dziekan Bardośl, Dominik Dziok Jasło 4, Michal Dziubak Tarnobrzeg, Dawid Frąckiewicz Białystok, Adam Garstka Samsonów, Paulina Gondek Wrocław, Mariusz Gonta Warszawa, Krzysztof Herok Skoczów, Wojtek Jarzykowski Zielona Góra, Kuba Kasper Wągrowiec, Magda Konior Zamość, Stanisław Kornatowski Mikołajki, Tomasz Kosiński Kampinos, Szymon Kostro Kołobrzeg, Jakub Kurnik Kraków, Piotr Leszczyński Suchy Dąb, Łukasz Lewalski Rybnik, Adam Łobarzewski Chorzów Batory, Dawid Malinowski Gniezno, Łukasz Mazurek Lublin, Marek Morrisson Nysa, Anna Nawrocka Gostynin, Kuba Nowicki Warszawa, Karol [illegible] Warszawa, Paweł Piotruszewski Krosno, Mariusz Puszwa Szczecin, Adam Rodak Lublin, Krzysztof Saczka Nowy Sącz, Marcin Salamon Katowice, Marcin Serafin Świętochłowice, Dawid Serafin Świętochłowice, Damian Serwata Sosnowiec, Tomasz Sokołowski Krasnystaw, Rafał Sokołowski Bielsk Podlaski, Krzysztof Suski Lubań, Mariusz Szwedziuk Warszawa, Artur Witkowski Łomża, Krzysztof Wojciechowski Ełk

Cheaty resetu

Tryllu

zamiast

Chef's Luv Shack

Kilka porad:

- Podczas gry w Wheel of Fortuitousness, zawsze trzymaj wciśnięty klawisz Action, inaczej spłukasz się bardzo szybko.
- Popychanie innych graczy w trybie multiplayer lub wyłącznie ich gamepadów jest zaliczane do rozgrywki fair-play (dziwne...).
- Podczas gry w Asses in Space, pozostanie bez ruchu to najlepsza z możliwych defensywnych taktyk.

The Sims

Podczas gry wciśnij CTRL + SHIFT + ALT + C, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego. Potem wpisz jeden z kodów:

kapaucjus — 1000 Simoleonów
water_tool — dom-wyspa
interest — zmień osobowości i interesy
autonomy [1-100] — ustaw poziom 'free thinking'
grow_grass [1-150] — poziom wzrostu trawy
set_hour [1-24] — ustawienie godziny
set_speed [-1000-1000] - - ustawienie szybkości
log_mask — tworzenie logów
map_edit on — uaktywnienie edytora map
map_edit off — dezaktywowanie edytora map
route_balloons on — pomoc włączona
route_balloons off — pomoc wyłączona
sweap on — włączone ticki
sweep off — wyłączone ticki
draw_all_frames on — rysowanie wszystkich klatek włączone
draw_all_frames off — rysowanie wszystkich klatek wyłączone

Battlezone 2

W trakcie rozgrywki naciśnij CTRL a potem wciśnij ~ (tylda), a na ekranie ukaże się okno konsoli. Teraz wprowadzaj odpowiednie kody pamiętając o Enterze na końcu:

game.cheat bztnt — nieskończona amunicja,
game.cheat bzbody — nieskończona liczba tarcz,
game.cheat bzfree — nieskończona liczba pilotów i materiałów,
game.cheat bzradar — pełna mapa,
ai.winmission — wygrywasz scenariusz,
game.cheat bzview — natychmiastowe połączenie przez satelitę,
play isdf — grasz jako ISDF (po misji 14),
play scion — grasz jako Scion (po misji 14)

Indiana Jones and the Infernal Machine

Przywołaj konsolę gry naciskając F1D. Teraz mozesz wklepywać poszczególne kody kończąc oczywiście Enterem.

taklit_marion on — włącz nieśmiertelność
taklit_marion off — wyłącz nieśmiertelność
urgon_elsa — wszystkie bronie
azerim_sophia — maksymalne zdrowie
fixme — pomaga Indy'iemu uwolnić się z rogu ścian
makameapirate — zamieniasz się w GuyBrush'a z Monkey Island:)
coords — wyświetla współrzędne
framerate — wyświetla liczbę na sekundę
polys — ilość poligonów na sekundę
mem — informacje o pamięci
version — wersja gry
endcredit — twórcy gry

Lego Racers

Wpisz dowolne z ponizszych hasel jako nowe nazwisko któregokolwiek z istniejących graczy, lub jako nazwisko nowego gracza korzystając z edytora postaci. Każda kombinacja uaktywni odpowiedni kod.

FLYSKYHGH — rakietowy samochów
LNFRRRM — odwrócony tor Rocket Racer
FSTFRWRD — tryb turbo
NSLWJ — zarządzanie szybkością trasy
MXPMX — wszystkie zbiórki mają maksymalne wartości
RPCRNLY — wszystkie zbiórki mają haczyki
PGLLGRN — wszystkie zbiórki są zielone
PGLLYLL — wszystkie zbiórki są żółte
PGLLRD — wszystkie zbiórki są czerwone
NDRVR — brak kierowcy
NWHLS — brak kół
NCHSSS — brak nadwozia
NMRCHTS — wyłącza wszystkie cheaty

Faraon

Używając np. Eksploratora Windows znajdź plik Pharaoh_Model_Normal.txt. Następnie kliknij na nim prawym klawiszem i w menu Właściwości wyłącz opcję 'read only'. Teraz otwórz ten plik dowolnym edytorem tekstowym (może być Notatnik) pamiętając, by po zakończeniu dokonywania zmian ustawić atrybut 'read only', przeczytaj zawartość pliku i zmień co tylko chcesz.

Uruchom grę, naciśnij:
CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisuj:

Pharaohs Tomb — wygrywasz aktualny scenariusz i przechodzisz do następnego
Fury of Seth — tym sposobem rozgniewasz Setha, a on zniszczy wszystkie statki wojskowe
Treasure Chest — dodaje 1000 do miejskiego skarbca
mockattack1 — obca armia zaatakuje Twoje miasto drogą lądową
mockattack2 — obca armia zaatakuje Twoje miasto drogą morską
Pharaohs Glory — eksport z miasta wzrasta o 50% (Osiris)
Bird of Prey — zmniejsza liczbę partnerów handlowych (Ra)
Noble Djed — rzemieślnicy mają pełną ilość materiału (Ptah)
Typhonian Relief — ochrania żołnierzy (Seth)
Seth Strikes — niszczy najlepszą firmę w mieście i jej fort (Seth)
Cat Nip — bazary pełne dóbr wszelakich (Bast)
Kitty Litter — plaga uderza na miasto (Bast)
Hippo Stomp — stado wściekłych hipopotamów przebiega przez miasto
Sida Show — jeszcze więcej hipopotamów

W nawiasach podano które bóstwo musi być czczone w danym mieście aby cheat zadziałał.

Rayman Forever

W czasie gry po prostu wpisz dowolny z ponizszych kodów. Uwaga! Cyfry wprowadzaj za pomocą klawiszy położonych nad klawiaturą literową.

kom0ogdk — 5 żyć
tryBp lub raylives — 99 żyć
en5gol2g lub powar — wszystkie normalne sily
raypoint — pełna siła
4ctrepfj — odblokowanie wszystkich sześciu światów
86a4Dg91 — 10 tingów więcej
b76b7081 — mini gra
2x2rmfmf lub goldfist — zlota rękawica
o8feh — skok do następnej mapy

Age of Rifles

Załaduje grę z odpowiednim parametrem w celu uaktywnienia odpowiedniego cheatu (np „aor.exe DEBUG")

DEBUG — informacje wewnętrzne o grze
QUICK — brak opóźnień
REACTIONS- — spowolnienie reakcji na rozkazy
REACTIONS+ — przyspieszenie reakcji na rozkazy
REPORTS- — raporty
QUIET — brak dźwięku

Pod koniec lutego odbyły się finały rybnickiego Turnieju Millenium. Na tapecie były wszystkie trzy części Quake, a wyniki są następujące (bezpośredni cytat ze strony turnieju):

QW
1. d2.lukplastman
2. hard-gunner (shadow^hgc)
3. tll (troll)

Q2
1. |16V|Warrior
2. Mr.HOpe
3. -nWo3-StinG

Q3
1. vR.venOm
2. vR.vacio
3. t5.HuGo

Zwycięzcom gratulujemy pokonanych pozdrawiamy okrzykiem "better luck next time!"

Przedstawiciele Quake Invitational League (QIL) wywołali burzę w szklance wody, upubliczniając kulisy swoich rozmów z władzami CPL na temat organizacji finałów ligi podczas nadchodzącego turnieju Razer CPL. CPL nie widziała powodu do udostępniania własnych komputerów i miejsca na terenie imprezy organizacji konkurującej o względy graczy. W końcu doszło do straszenia procesem. Ta sprawa to kolejny znak, że pionierskie czasy bezinteresownej zabawy w Quake mamy już dawno za sobą.

Finały niemieckiej ligi IGL zakończyły się zwycięstwem Ocrany w dywizji Q3 Teamplay (wygrali mimo porażki w dwóch z trzech meczy! kto układał regulamin??) oraz Imperial Bounty Hunters w dywizji QW Teamplay. Co ciekawe, nagrody były niższe niż w zeszłorocznej edycji PLGS.

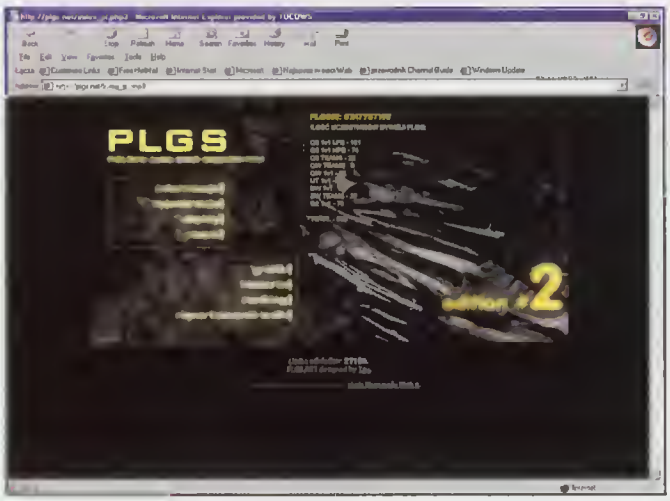
Dostawca usług internetowych Altavista zapowiedział uruchomienie w Wielkiej Brytanii darmowego numeru 0-800 przeznaczonego do łączenia się z siecią. Wystarczy uiścić roczny abonament w wysokości kilkudziesięciu funtów i cieszyc się nieskrępowanym dostępem do zasobów internetu. Kilka dni później o możliwości

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

DRUGI SEZON PLGS



Polska Liga Gier Sieciowych rozpoczęla drugi sezon rozgrywek. W chwili, gdy przeczytacie te slowa, będziemy mieli już za sobą pierwsze mecze. Zapisy do niektórych dywizji zostaną przedłużone aż do kwietnia — to Wasza ostatnia szansa!

Druga edycja ligi pozwoli udowodnić swoje umiejętności w grach takich jak Quake (1na1 i 4na4), Quake2 (1na1), Quake3 (1na1 i 4na4), Unreal Tournament (1na1) oraz Starcraft Brood War (1na1 i 2na2). W chwili obecnej nagrody przewidziane są tylko w głównej dywizji ligi — Quake3. Rozmowy z potencjalnymi sponsorami innych dywizji trwają. Dość prawdopodobne jest nagrodzenie najlepszych zawodników Brood War, a zwycięzca dywizji Unreal Tournament ma zapewnioną nagrodę w postaci komputera o wartości 5000 zł. Trofeum ufundował Indy, kilka słów bezpośrednio od niego znajdziecie w dziale News strony ligowej.

Większość dywizji zostanie rozegrana systemem "drabinkowym" (ladder) w celu maksymalnej automatyzacji ligi i uproszczenia jej zasad. Tylko QW 4na4 i Q3 zostaną rozegrane systemem "grupowym", ze względu na specyfikę tych gier oraz ilość zapisanych zawodników.

Skoro już o zapisach mowa — w chwili obecnej stronie widnieje prawie sześciuset zarejestrowanych zawodników! Takia frekwencja czyni z naszego przedsięwzięcia największą ligę sieciową w Polsce. Daleko nam jeszcze do rozmiarów Case's Ladder (http://www.igl.net), ale wszystko przyjdzie z czasem.

Zdecydowanie najwięcej uczestników liczy sobie dywizja Q3 — ponad dwustu pięćdziesięciu graczy! Zaskakująco licznie stawiły się klany Q3 — dwadzieścia pięć zgłoszeń Quakeworld 1na1 powoli dociąga do setki, idąc łeb w łeb z Q2. Stawkę zamyka UT i BW (po niecałe sześćdziesiąt zgłoszeń). Pozostaje tylko mieć nadzieję, że wszyscy zapisani gracze staną do walki!

Po zakończeniu sezonu zasadniczego przyjdzie czas na finały. Ze względu na rozmiary imprezy ewentualna gra po LAN wchodzi w grę tylko w wypadku zorganizowania dużego party, czegoś na miarę zjazdu w Mysłowicach. Przydałoby się jednak miejsce w centrum Polski z nieco lepszymi warunkami lokalowymi. Organizacja takiej imprezy pochłania wiele czasu i środków, dlatego na tym etapie zaawansowania ligi nie mogę jeszcze napisać nic konkretnego.

W organizację ligi zamieszane są następujące osoby Acid (acid@d2.org.pl), Adax (adax@pieski.eu.org), Oread (oread@d2.org.pl), Indy (indy@extremeclan.com), Thorgal (tomaszk@mann.krakow.pl) TsU (tsu@d2.org.pl) oraz autor niniejszego tekstu (roos@reset.com.pl).

Po najświeższe informacje zapraszam na strony ligowe — http://plgs.net. Konieczna instalacja pluginu Marcomedia Flash!

NA ZAKUPY Z CPL

Cyberathlete Professional League rozrasta się w szybkim tempie. Nieskrępowany wzrost zaczął się po upadku największego konkurenta PGL (Proffesinal Gamers League). W lutym CPL ogłosila listę "oficjalnych produktów", używanych podczas nadchodzących turniejów. Jeżeli chcecie być kOOl, k-rad oraz 31337, pędźcie do sklepu i kupujcie! Kto wie, może tajemnica doskonałej gry Wombata tkwi w kablach sieciowych Monstera lub drinku Bawls?

BIG DAY INN

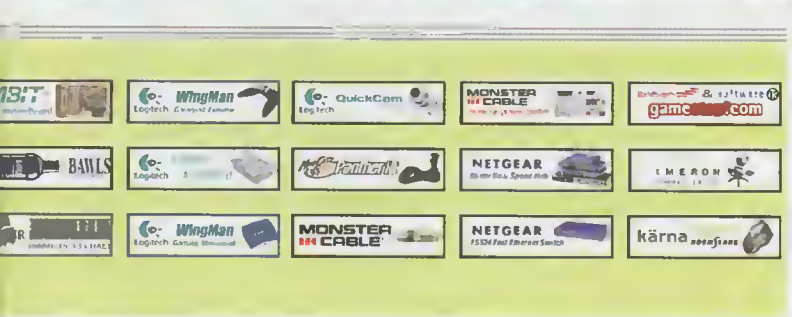
Q3 po drugiej stronie Ziemi.

Na początku marca zakończył się w Australii turniej kwalifikacyjny do największej imprezy kwakowej tego roku — mającego miejsce w kwietniu turnieju Razer CPL z pulą nagród w wysokości stu tysięcy dolarów. O BDI zrobiło się bardzo głośno, kiedy na jaw wyszła "sparawa Mirage" — najlepszego rzekomo zawodnika z nowej Zelandii. Australijczycy odmówili mu prawa wstępu na turniej, w sprawę wmieszała się nowozelandzka prasa i telewizja (!). Ostatecznie Mirage zjawił się jako gość i nie pokazał nic, co mogłoby rzucić na kolana kogokolwiek poza najwierniejszymi fanami.

Trzy pierwsze miejsca w turnieju, premiowane biletem lotniczym do Dallas, zajęli Python, Scoob i Lobsta. Ostatni mecz turnieju rozegrano na mapie Q3DM13, wynikiem 18:7 zwyciężył Python, stając się przy okazji posiadaczem zestawu głośników (700 dolarów!) i nowiutkiego GeForce256.

Impreza była bardzo udana — zjawiło się ponad 600 graczy, cały czas grało Radio BDI (internetowy format shoutcast) i można było obejrzeć obrazki z web-kamery lub kibicować na żywo dzięki QTV. Ciekawe kiedy w Polsce pojawi się impreza o podobnym standardzie?

P.S. Z lewej strony marzenie wielu — siostra/dziewczyna/żona grająca w Quake!



uruchomienia tej usługi w Polsce wspomniała Wirtualna Polska (http://www.wp.pl).

Wspomnienia z XSI autorstwa kilku uczestników tej imprezy przynoszą bardzo cenną informację: wstęp do strip klubu w Sztokholmie kosztuje około stu dolarów (!). Jest to bardzo cenna informacja dla ludzi wybierających się na Euro CPL w lipcu tego roku:)

Jeżeli wybieracie się na przyszłe turnieje CPL to warto wiedzieć, że najbliższe centrum kwalifikacyjne znajduje się w Danii. Kontakt:

The Edge
Moellergade 29
5700 Svendborg, Denmark
www.the-edge.dk
Phone: 62 22 36 60

Strona-matka kwakowych serwisów newsowych, Bluesnews (http://www.bluesnews.com), nie jest już ulubionym miejscem odwiedzin członków "społeczności". Blue oderwał się bardzo od swoich korzeni i jego miejsce zajął sCary ze swoim Shugashack (http://www.shugashack.com). Czy można się jednak dziwić magnetycznej sile przyciągania tego idola nastolatek?

Ukazała się trzecia (a może już czwarta?) beta wersja nowego patcha do Quake3. Powoli zaczyna to być męczące — za każdym razem ponad 5MB do ściągnięcia

ERRATA: Fatality jest oczywiście członkiem Negative Burn a nie NightBreed jak omyłkowo podałem w poprzednim numerze QW. Dziękuję czytelnikom za zwrócenie uwagi na błąd.

Wiadomość z ostatniej chwili: Mirek jest miliarderem.

remont mieszkania 2000

Muro TRUDNIEJ GO ZROBIĆ, NIŻ URATOWAĆ ŚWIAT

Kto by się spodziewał? Niewielka polska firma developerska, Teser sp. bez o., wydała wspaniałą grę i to bez nachalnej kampanii reklamowej. Jej fabuła burzy wszelkie skostniałe zasady, wprowadza nowe standardy i podbija serca graczy oryginalnością. To jeden z najciekawszych tytułów w historii komputerowej rozrywki!

REMONT MIESZKANIA 2000 jest grą strategiczną, prowadzoną na poły z podziałem na tury, na poły w czasie rzeczywistym, z pięknymi wstawkami FPP. Bazuje na tym samym świetnym pomyśle, co THE SIMS — opowiada o jasnych i ciemnych stronach ludzkiego życia, w tym wypadku koncentrując się na części mieszkalno-budowlano-architektonicznej.

Zabawę rozpoczynamy wchodząc w posiadanie lokalu mieszkalnego wymagającego remontu oraz pewnych zasobów finansowych. Ilość pieniędzy w zależności od potrzeb grającego może być regulowana dowolnie, niemniej jednak i tak zawsze okazuje się, że jest ich za mało. Gracz ponadto powinien umieć korzystać z podstawowych form komunikowania się i wyrażania swoich poglądów i upodobań.

Rozgrywkę rozpoczynamy z pakietem własnościowym lokalu mieszkalnego. Opcje graficzne towarzyszące początkowi zabawy nie są zbyt imponujące, więc przy starcie programu ukazują się nam puste przestrzenie i niezagospodarowane kąty.

Jest to jednak ważny moment całej zabawy. Tu decydujemy, jak wyobrażamy sobie przyszły wygląd mieszkania, możemy też kupić pierwsze akcesoria przydatne do prowadzenia dalszej rozgrywki (narzędzia, alkohol, środki uspokajające).

Co najważniejsze — w tej części gry zaczynamy też kompletować zastępy ludzi, których poczynaniami staramy się kierować w następnych fazach.

Ponieważ początek zabawy jest dość monotonny, większość niecierpliwych graczy może zrazić się i skorzystać z kilku podsuniętych, gotowych już scenariuszy REMONTU MIESZKANIA. Jest to jednak pójście na łatwiznę — trochę tak, jakby usiąść przed komputerem do nieznanej gierki z uaktywnionymi od razu cheatami i poradnikiem w dłoni.

W tej turze dokonujemy najważniejszych wyborów i chwilę potem po raz ostatni save'ujemy stan swoich finansów, które od tego momentu nieustannie będą się kurczyć. Niestety — uprzedzam fanów DUNGEON KEEPER'A, WARCRAFT'A i podobnych im gier — w REMONCIE MIESZKANIA naprawdę trudno o nagłe podratowanie budżetu. Wysyłanie ekipy z kilofami i łopatami do kopania w okolicach naszej siedziby nie przynosi oczekiwanego skutku, a przy mało sympatycznych sąsiadach może zmienić REMONT MIESZKANIA w gwałtowny RTS bitewny, albo nawet naparzankę w stylu MORTAL KOMBAT.

Po wyobrażeniu sobie pożądanego wyglądu mieszkania i dokonaniu pierwszych zakupów zwracamy się do banku informacji (gazety, telewizja, książka z adresami) i klikając na ikonach z adresami poszczególnych rzemieślników, wybieramy potrzebne informacje. Po ich przeanalizowaniu werbujemy pracowników, zwracając uwagę na podstawowy parametr — "cena". Nie warto łasić się na propozycje najtańsze!

Dobrze zwerbowana ekipa powinna składać się z herosa (zwanego też brygadzistą, szefem, mistrzem lub majstrem) oraz kilku peasantów (określanych jako robole lub pracownicy fizyczni), o zróżnicowanych parametrach (ABILITIES). Dobrze jest samodzielnie dobierać zawodników do drużyny, niemniej czasami jest to niemożliwe — majster często lubi pracować z własną brygadą.

Po wybraniu ekipy i po wyekwipowaniu jej samodzielnie (trwa długo) lub automatycznie (drogo kosztuje), klikając myszką wskazujemy jej pole działania na terenie mieszkania. Jeśli graliście w SETTLERS, nie powinniście mieć z tym problemów. Jeżeli jednak są jeszcze tacy, którzy nie mieli okazji bawić się w gry tego typu, będą musieli nauczyć się obsługiwać nieco nietypowy interfejs gry REMONT MIESZKANIA.

Dlaczego nietypowy? Nie zawsze wydane polecenia są skutecznie realizowane, nie zawsze kliknięcie na zaznaczonym terenie zostaje przyjęte do wiadomości członków ekipy remontowej — wreszcie — często gracz jest zmuszony samodzielnie pokazać swoim peasantom, jak powinni zachować się w zaistniałej sytuacji.

Tu niestety dochodzimy do największego problemu gry — do sztucznej (i ograniczonej) inteligencji brygady i brygadzisty. Często zachowują się oni zupełnie irracjonalnie, nie potrafiąc wykonać najprostszych obowiązków, pracują ślamazarnie i do tego jeszcze gubią narzędzia, albo nie potrafią poradzić sobie z chwilowym brakiem towaru. Ale to bardziej problem ograniczonych możliwości programowych i zaimplementowanej inteligencji, niż błędy nawet najbardziej niedoświadczonego gracza. Za to wspaniale prezentują się nasi bohaterowie podczas renderowanych i animowanych przerw między pracami (lub misjami) — budzące rozkosz picie piwa czy pełne pasji palenie papierosa to graficzny majstersztyk! Co za swoboda ruchów, jaka piękna animacja postaci. Niestety, scenki te niezwykle trudno przerwać przed ich zakończeniem (próby mogą spowodować nawet zawieszenie programu!).

Po przydzieleniu danej drużyny do odpowiedniego zadania (gdy mamy wątpliwości, gdzie umieścić na przykład "Instalatora" z jego śrubokrętem +2, zawsze można kliknąć na ikonce z opisem i dowiedzieć

Nie wiesz?! Spytaj majstra!

się, jakie czynności może on wykonywać). REMONT MIESZKANIA przeistacza się w szybką strategię turową, z elementami w czasie rzeczywistym.

Celowo do tej pory nie wspominałem o przeciwnikach — a przecież każdy z nas wie, ze gra bez nich to multimedium dla grzecznych dzieci. Otóż — o genialności autorów! — po wyznaczeniu zadań naszymi przeciwnikami stają się... wybrani przez nas robotnicy wraz z majstrem! To absolutna rewelacja w grach strategicznych! Co ważne, w zależności od tego, ile ekip uaktywniliśmy do pracy w tym samym czasie w mieszkaniu, z tyloma brygadami przyjdzie nam się zmagać. A ponieważ nie ma tu opcji save'owania gry, rozgrywka może okazać się bardzo ciężka.

Na szczęście wirtualni przeciwnicy starają się przeszkadzać w ukończeniu każdej misji w sposób nieco szablonowy. Do najczęstszych ich zagrywek należą: sabotaż przemysłowy, niepunktualność, zła kondycja motoryczno-ruchowa i nieterminowość. Zazwyczaj wszyscy zawyżają koszty ruchu i ceny potrzebnych artykułów, a przyciśnięci do muru rzadko się poddają. My, uzbrojeni po zęby w cierpliwość, ironię, intelekt i koncepcję przestrzenną (wszystkie te parametry są nieosiągalne nawet dla największych brygadzistów/herosów/majstrów), musimy zdecydowanie i ostrożnie zarazem (zawsze przeciwnicy są w przewadze liczebnej), krok po kroku likwidować szkody i naprawiać usterki. Przy bardziej zaawansowanych technicznie misjach naprawdę trudno kontrolować całość z poziomu mapy strategicznej i wtedy nie pozostaje nic innego, jak przełączyć widok na FPP i dalsza rozgrywka graficznie przypomina najlepsze shootery.

Poszczególne questy i misje kończy się albo eliminując wszystkich przeciwników, albo czekając, aż przeciwnicy sami się wyeliminują, zmuszeni pod czujnym nadzorem do wypełnienia swojego zadania.

Cała gra kończy się jednak szalenie efektownie. A jak — tego wam nie zdradzę, nie chcąc psuć zabawy. Nadmienię tylko, że REMONT MIESZKANIA nie ma z góry ustalonych zakończeń i w każdej rozgrywce finał może wyglądać zupełnie inaczej. Dodam, że możliwa jest też wygrana ekip remontowych — w grę wchodzi plajta gracza, albo nawet nieodwracalne zniszczenie lokalu mieszkalnego!

Dla najwierniejszych fanów REMONTU MIESZKANIA w najbliższym czasie postaram się o garść cheatów, uproszczeń i porad, pomagających w rozgrywce. Kończę właśnie jedną z najtrudniejszych kampanii — "Generalny remont kuchni i łazienki".

Podsumowując: REMONT MIESZKANIA to gra zupełnie wyjątkowa i nieprzeciętna. I jakkolwiek można mieć do niej dużo zastrzeżeń, to jednak swoboda poczynań kierującego akcją (i najętej brygady) jest tu zupełnie niespotykana. I chyba to stanowi największy atut RM.

Nie dziwi więc, ze juz chwilę po ukazaniu się gry na rynku powstały w internecie rzesze fan-clubów i liczne strony z listami dyskusyjnymi, na których gracze z całego świata wymieniają się doświadczeniami. Na developerskiej stronie juz w niedługim czasie mają pojawić się patche oraz kilkudziesięciu nowych herosow.

Plotki głoszą, że kilku z nich ma posiadać zupełnie nie wykorzystane dotąd umiejętności (ma być oburęczny murarz-kofeinista i szalony monter zamków w drzwiach, uzbrojony w wiertarkę udarową!).

Mało tego! Na stronie wydawcy mozemy znaleźć jeszcze interaktywne demo następnej gry strategicznej z tej niespotykanej serii, pt. REMONT SAMOCHODU. To dopiero będą emocje!

Nie rozpisuję się więcej, bo jestem dopiero w połowie siedemnastej misji i lada chwila spodziewam się następnej ekipy zwiadowczej sfrustrowanych hydraulików

Nie mylić z CEKOLadą, brońboże!!!

99 zł
creatures 3
Stwórz prawdziwe życie na swoim PC!
a dla maluchów: creatures Adventures
©1999 CyberLife Technology Limited. All rights reserved. Creatures 3 and Creatures are registered trademarks and/or trademarks of CyberLife Technology Limited.
MINDSCAPE ENTERTAINMENT
Creature Labs
PLAY it
Informacja: (033) 811-87-29; www.play-it.pl

GOETHE RAZY 7

Produkcja:

Wymagania:

P200, 32 MB RAM

Uwagi:

Bamse

Wielkie dzieła wielkich mistrzów pióra bardzo często adaptowane są przez scenarzystów teatralnych, filmowych, a ostatnio także przez producentów gier komputerowych. Nie inaczej stało się z „Faustem" Johanna Wolfganga Goethego - po serii mało znanych filmów powstała gra oparta na powieści niemieckiego pisarza.

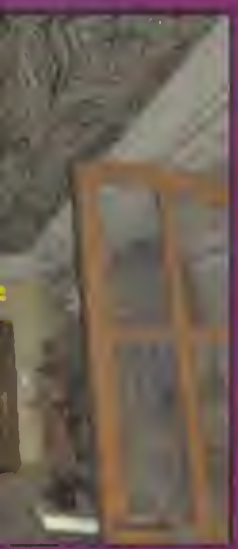
Goethe pisał o Fauście - człowieku, który oddał duszę diabłu w zamian za dobra życia doczesnego. Akcja gry dość luźno podchodzi do treści książki. Owszem, zaprzedawanie się diabłu tu występuje, ale po pierwsze aż siedem razy, a po drugie tytułowy Faust, choć jest bohaterem gry, nie jest żadnym z owych siedmiu głupców, którzy to czynią. Skrót fabuły przedstawiałem już dwa miesiące temu w artykule z działu „Na Horyzoncie", ale dla porządku przypomnę ją jeszcze raz. Pan Bóg i Mefistofeles posprzeczali się o to, który z nich „przygarnie" siedem dusz. Właściciele tych dusz za życia zaprzedali się Mefistofelesowi, więc niby sprawa jest jasna, ale Pan Bóg nie daje za wygraną. Obaj dżentelmeni zgodzili się, aby jakiś śmiertelnik zabawił się w detektywa i rozsądził spór. Wybrali Marcellusa Fausta - podstarzałego dozorcę kiepsko prosperującego parku rozrywki w stanie Georgia w USA.

W każdym z siedmiu epizodów musi on zgromadzić dowody obciążające, bądź też uniewinniające konkretną duszę. Kręcąc się w rejonach, w których za życia przebywali właściciele dusz, znajduje dowody, dzięki którym odkrywa motywy prowadzące do podpisania cyrografów. Gra nieprzypadkowo podzielona jest na siedem aktów (każdy z nich traktuje o innej duszy). Można bowiem domyśleć się, że podział ten pokrywa się z listą biblijnych Siedmiu Grzechów Głównych - każda z dusz ma jeden na sumieniu. Pozostaje jednak pytanie: czy mają iść „w dół", czy „do góry"?

Gra zajmuje cztery kompakty, ale na szczęście ani razu nie trzeba zmieniać ich w środku któregokolwiek z aktów. System interfejsu i grafiki to CINview - bardzo podobny do znanego już z innych gier Cryo OMNI 3D. Akcja widziana jest oczami bohatera, poruszamy się jedynie po z góry ustalonych ścieżkach, a poza tym mamy pełną swobodę w rozglądaniu się - możemy obracać się o pełne 360 stopni oraz patrzeć do góry i w dół. Po kliknięciu na przedmiotach ukazują się nam ich zbliżenia. Sporo jest też bardzo dobrej jakości filmików - w sumie ponad 40 minut.

Szata graficzna - jak to w grach Cryo - jest śliczna, ale niestety zarazem sterylna. Na bajeczne krajobrazy (24-bitowa szata graficzna) aż miło popatrzeć, ale ktoś, kto przepada za dynamiczną akcją, nie odnajdzie się tu - jest zbyt statycznie. Tradycyjnie autorzy przywiązali wielką uwagę do zaprojektowania postaci i twarzy bohaterów. Wykorzystano oczywiście techni-

kę motion capture, ale poza tym położono nacisk na oddanie emocji przy pomocy mimiki. Każdej postaci zaprogramowano po kilka grymasów, które umiejętnie i w dobrych momentach wykorzystano w przerywnikach filmowych. Przyjrzyjcie się choćby jak krzywi się podczas mówienia Mefistofeles. Do tego dochodzi właściwa gestykulacja i okazuje się, że wszystkie postacie wyglądają bardzo naturalnie.



To, co decyduje o wysokiej jakości gry FAUST, to doskonale przemyślane zagadki i przede wszystkim fenomenalny klimat. Tworzy go kilka elementów. Po pierwsze tematyka - mistycyzm biblijnych Siedmiu Grzechów Głównych i odwołania do goethe'owskiej tragedii już same z siebie sprawiają, że przez cały czas mamy wrażenie obcowania z czymś niezbadanym, tajemniczym, może nawet groźnym. Po drugie filmiki, które przywołują obrazy z przeszłości - są króciutkie, dynamiczne, niedokończone, wręcz szczątkowe, ale zarazem sugestywne i dające pole do popisu naszej wyobraźni. Bo trzeba pamiętać, że na ludzką świadomość najpełniej oddziałują rzeczy i zdarzenia pokazane niezbyt wyraźnie, niedopowiedziane. Filmiki są przerywane w kluczowych momentach, na przykład w chwili, gdy nóż jest milimetry od celu, albo gdy kobieta właśnie zbliża się do kochanka. A właśnie: gra nie jest przeznaczona dla najmłodszych graczy. Może szokować, może wzburzać, może bulwersować, a wspomniane wyżej sceny, choć nie pokazują niczego w pełni, to jednak adresowane są raczej do starszych.

Ale wróćmy do czynników kształtujących klimat. Na pewno jest to podkład muzyczny. Fantastyczne jazzowe kawałki, wykonywane przez takie gwiazdy jak Sarah Vaughan czy jeszcze słynniejszego Johna Lee Hookera przypadną do gustu nawet tym, którzy za jazzem nie przepadają. Po prostu świetnie komponują się z otoczeniem i niezbyt dynamicznym tempem akcji.

Ostatni element to synteza mowy bohaterów gry. Lokalizacja wypadła naprawdę znakomicie, a zwłaszcza aktorom, którzy wcielili się w role Fausta (Władysław Kowalski), Mefistofelesa (Marian Kociniak) i Teodora (Gustaw Holoubek) należą się duże brawa i pokłony. Choć prawdę mówiąc trochę żałowałem, że to nie Mefista zagrał Holoubek - słyszelibyśmy go wtedy po prostu częściej, a że jego głos pasuje jak ulał do takich tajemniczych historii, nie muszę przekonywać nikogo, kto choć raz widział jego grę w teatrze.

Co się zaś tyczy zagadek, to również są wielkim plusem gry. Niestety, niektóre mogą być dla niewprawnych przygodówkowców ciut za trudne, ale generalnie trzymają przyzwoity i równy poziom. Kluczem do ich rozwiązywania jest zbieranie śladów, porozrzucanych tu i ówdzie, często zakamuflowanych w jakichś wierszykach czy innych tekstach literackich. Zagadki generalnie dzielą się na te oparte na przedmiotach i na zagadki logiczne, w których trzeba ustawić jakąś kombinację liczb bądź symboli, bazując na informacjach zdobytych wcześniej. Nie da się natomiast połączyć ze sobą dwóch przedmiotów trzymanych w kieszeni. Brnięcie przez kolejne łamigłówki daje dużo satysfakcji i zaspokoi nawet jajogłowych.

FAUST z pewnością nie jest grą wybitną, nie jest też zwykłym kawałkiem solidnie wykonanej roboty. Jest jednym i drugim po trochu, ale „masówką" ta gra się nie stanie i chyba nikt nigdy nie zakładał, że miałoby tak być. Wydaje mi się, że od początku była pomyślana jako produkt dla koneserów, a to oznacza, że jedni mogą się nią zachwycać, a drudzy wręcz przeciwnie. Osobiście FAUST bardzo mi się podoba, na co argumenty już przytoczyłem i dlatego ocena jest wysoka. Do statusu „masówki" czegoś jej brakuje i tak naprawdę ciężko powiedzieć - czego. Może nieco dynamiki, zwrotów akcji... Ale wtedy byłaby to zupełnie inna gra, o zupełnie innym klimacie, kto wie, czy nie gorsza?

ORIGINALS

Orginalność nie musi być droga!

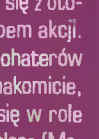
ORIGINALS

Grand Prix

69 zł

SIERRA

ORIGINALS



SWAT 2

Premiera!

POLICE QUEST SWAT 2

ORIGINALS

QUEST FOR GLORY

SIERRA

ORIGINALS

Premiera!

Red Baron II

ORIGINALS

VIPER Racing

SIERRA

SIERRA

Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.play-it.pl

PLAY it

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc.® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

BILL GATES ODCHODZI. CZAS ZAJĄĆ JEGO MIEJSCE.

BUSINESS TYCOON

Bamse

Pamiętacie jeszcze grę RAILROAD TYCOON? Wcielaliśmy się w niej w rolę magnata transportowego i musieliśmy zarabiać kasę na rozbudowie i utrzymaniu sieci kolejowej. BUSINESS TYCOON jest podobną grą ekonomiczną, która jednak o kierowaniu firmą mówi w sposób jeszcze bardziej globalny — nie jest ukierunkowana na żaden konkretny rynek ani gałąź przemysłu. Owszem, na początku wybieramy produkt, który chcemy sprzedawać (samoloty, komputery lub samochody), ale tak naprawdę nie ma to dla rozgrywki żadnego znaczenia. Celem gry jest zmonopolizowanie rynku światowego, czyli osiągnięcie wyznaczonego przez program udziału w ilości sprzedanych na świecie egzemplarzy danego produktu.

Najniższy z pięciu poziomów trudności służy właściwie wprowadzeniu w realia gry i rozpoznaniu algorytmów, które nią rządzą. Trzeba po prostu sprawdzić, gdzie klikać myszką, aby wprowadzić w ruch procesy znane z realnej gospodarki. Gdzie wpisać niszą cenę, aby wzrosła sprzedaż, na którym przycisku kliknąć, aby rozbudować infrastrukturę, które okno wybrać, żeby postawić nową fabrykę, itd. Dowiemy się też, że nie uda się nam rozszerzyć popytu na nasze produkty, jeśli nie znajdziemy nowych rynków zbytu. W tym celu trzeba najpierw przeprowadzić rozpoznanie upatrzonego regionu, a następnie wysłać Kierownika ds. Sprzedaży, aby zaprezentował w nim nasz produkt i zorganizował kanały dystrybucji. Oczywiście firmę trzeba rozbudowywać, gdyż kolejnych Kierowników ds. Sprzedaży do pracy w naszej korporacji przyciągnie jedynie przyrost obrotów. Wzrastający popyt można zaspokoić jedynie zwiększeniem produkcji — potrzebna będzie większa, a może nawet nowa fabryka w innej części świata. Jeśli mamy kłopot ze zgromadzeniem gotówki na rozbudowę, możemy chwilowo podnieść cenę towaru, aby nie tylko utrzymać stopę wzrostu obrotów, ale też zdobyć potrzebne pieniądze. Gra na tym poziomie sprowadza się do próbowania różnych działań, w celu sprawdzenia, które przynoszą najlepsze efekty. Monopolistą udało mi się zostać dopiero za ósmym razem.

Trzy poziomy pośrednie to po prostu... poziomy pośrednie, więc nie zatrzymując się przy nich nawet na chwilkę, przejdę do omówienia poziomu najtrudniejszego. Tu dopiero wkraczają prawdziwe prawa rynku, czyli bezpardonowa walka o klienta. Tylko zastosowanie odpowiedniej mieszanki marketingowej może zapewnić powodzenie. Książkowy marketing-mix to tzw. 4P, czyli product (produkt), price (cena), promotion (promocja) i place (dystrybucja). Oferowany towar trzeba stale wzbogacać i ulepszać, aby jakością przynajmniej nie odbiegał od konkurencji. Badania możemy przeprowadzać w laboratoriach, które trzeba stale rozbudowywać, gdyż kolejne wynalazki wymagają większych nakładów — albo pracy ludzkiej, albo czasu. Cenowo również musimy być konkurencyjni. Nawet groszowe różnice mogą zadecydować o rozmiarach popytu na towary naszego przedsiębiorstwa. Gra odzwierciedla również fundamentalne prawo dzisiejszego biznesu — nawet najlepszego i najtańszego produktu nie da się sprzedać, jeśli nie zostanie od odpowiednio wypromowany. Dlatego budujemy coraz to większe ośrodki marketingowe i nakazujemy pracującym w nich specjalistom przeprowadzenie kampanii reklamowych — w prasie, radiu lub telewizji, za-

Ocena: Produkcja: 85

Wymagania: Pentium, 16 MB RAM

Uwagi: W sam raz dla szkolnych uczelni ekonomicznych.

leżnie od dostępności zasobów finansowych i rodzaju naszej infrastruktury (aby wyemitować reklamę w telewizji, trzeba uprzednio wybudować olbrzymie centrum marketingowe). Dopiero kiedy te trzy elementy marketing-mixu prezentują zadowalający poziom, możemy zająć się podbijaniem świata, czyli dystrybucją. Raz próbowałem sprzedać swój dobry i tani, ale niewypromowany produkt w regionie, gdzie rynek był już zmonopolizowany przez mojego konkurenta. Wysłałem tam aż trzech Kierowników ds. Sprzedaży, ale przez długie miesiące nie udało im się opchnąć nawet jednego egzemplarza.

Od czasu do czasu możemy skorzystać z kilku dostępnych "zdarzeń losowych". Możemy na przykład napuścić kontrolę skarbową na konkurenta, ośmieszyć go w oczach opinii publicznej, podpisać z NATO pakt, na mocy którego otrzymamy 10 milionów do-

larów, itp. Sztuczki takie nie zawsze są dostępne i czasem mogą nam nawet zaszkodzić.

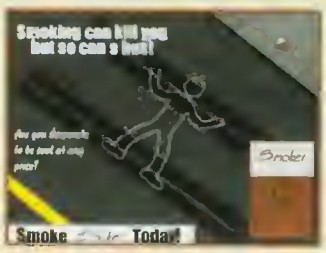
BUSINESS TYCOON ujmuje problem zarządzania firmą w sposób modelowy. Uproszczeń jest bardzo wiele, a ich wprowadzenie miało na celu zachowanie przejrzystości rozgrywki, co z kolei przyczynia się do zwiększenia przyjemności, jaką daje zabawa. We wspomnianym juz RAILROAD TYCOON kluczem do sukcesu było stałe monitorowanie 32 kursujących pociągów (mniej mieć się nie opłacało, a na więcej program nie pozwalał), co sprowadzało się do żmudnego klikania myszką na każdym z nich i na każdej z kilkudziesięciu stacji, w celu wprowadzenia poprawek do składu wagonów, aby żadne nie jeździły pu-

ste. W BUSINESS TYCOON kontrolować musimy właściwie tylko dwa ekrany — pierwszy z poziomem ceny, popytu i podaży oraz dru-

gi, przedstawiający strukturę sprzedaży w poszczególnych regionach na świecie. O wszystkich zdarzeniach, odbywających się poza nimi, jesteśmy informowani przez miły damski głos, tak więc nie sposób coś przeoczyć. Możemy produkować i sprzedawać tylko jeden produkt, koszty surowców się nie zmieniają itd.

Do kogo adresowana jest gra? Myślę, że najchętniej zagrają w nią studenci uczelni ekonomicznych — dla nich to rozrywka jak znalazł, a nawet coś więcej niż rozrywka. Podczas zabawy mogą przyswoić sobie podstawowe zasady działania rynku, marketingu i zarządzania wielką korporacją handlową. Edukacyjne walory gry są niezaprzeczalne, gdyż realia biznesowe zostały odwzorowane bardzo dokładnie. Ze względu na uproszczenia, o których wspomniałem wyżej, gra będzie czytelna i przyjemna również dla zwykłych graczy. Ja, jako reprezentant tej pierwszej z wymienionych grup potencjalnych odbiorców, trochę żałuję, że nie ma możliwości włączenia nieco bardziej zaawansowanych opcji — np. różnicowania ceny w poszczególnych regionach, wprowadzenia handlu większą liczbą towarów, zaciągania pożyczek w banku czy różnicowania kosztów wytworzenia produktu. Gra jest bardzo wciągająca i ciekawa, ale jak widać, mam zastrzeżenia, dlatego ocenię BUSINESS TYCOON jedynie na B.5. Zostawiam sobie małą rezerwę, bo jeżeli ukaże się BUSINESS TYCOON 2, z zaimplementowanymi opcjami, których brak zasygnalizowałem, nie będę miał innego wyjścia, jak tylko postawić maksymalną ocenę.

Zgodnie z zapowiedziami firmy, która będzie dystrybuować BUSINESS TYCOON w Polsce, gra będzie miała jeszcze jeden walor edukacyjny — językowy. Ja grałem w anglojęzyczną wersję gry, ale ma ona zostać spolszczona w taki sposób, aby można było wybrać język polski lub angielski. Dzięki temu można będzie poznać angielskie słownictwo biznesowe i od razu sprawdzić, co dane wyrazy dokładnie znaczą po polsku. A za całość zapłacimy poniżej 100 PLN. Widocznie przed ustaleniem ceny dystrybutor pograł trochę w swój produkt.

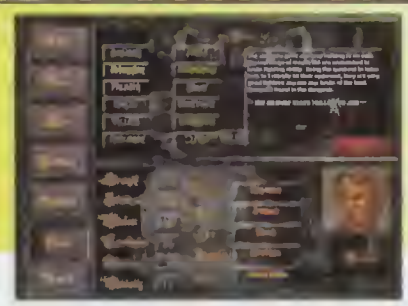


FARAON
Zbuduj królestwo, rządź Nilem, żyj wiecznie.
Już w sklepach!
PL
WERSJA POLSKA
FARAON
SIERRA
SIERRA Impressions
PLAY it
www.sierra-online.co.uk
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29

Ocena: 7
Produkcja:

Wymagania: P166, 32MB RAM, 300MB HDD

Uwagi:



DEMISE: RISE OF THE KU'TAN

BEHOLDER ZŁAPANY W SIEĆ

Po spektakularnych (niestety — głównie zagranicznych) sukcesach gier takich jak EVERQUEST, ASHERON'S CALL czy też ULTIMA ONLINE, producenci zwietrzyli w segmencie gier on-line duze pieniądze i jak najszybciej zabrali się do popularyzowania nowego gatunku. OEMISE to nowa propozycja gry dla „zsieciowanych", osadzona w tchnących zgrozą i zniszczeniem światach fantasy.

Mnogość możliwości i wyborów dotyczących kreacji bohatera z pewnością ucieszy wszystkich fanów RPG — mamy w czym wybierać. Samych ras jest aż dziewięć: człowiek, elf, gigant, gnom, krasnolud, ogr, yeti, saris (pol-elf) oraz troll. To dopiero początek. Później musisz przyłączyć się do jednej z gildii, gdzie poznasz tajniki magii, niezwykłe techniki walki oraz niezbędne umiejętności kazdego poszukiwacza przygód. Wyborów do dokonania jest wiele, dlatego gra szybko się nie nudzi i sprawia, że nie spotkasz drugiej takiej postaci, jak ty sam.

OEMISE z pewnością nie należy do grona gier łatwych. Gdy podczas rozgrywki zamiast maszyny twoim rywalem jest inny gracz, poznanie zasad rządzących światem odgrywa bardzo ważną rolę. Choć wyda się to dziwaczne, maszyny mają o wiele więcej wyrozumiałości, niż inni gracze czyhający za kazdym rogiem z dwuręcznym mieczem, gotowym do odrąbania ci głowy za marne kilka sztuk złota. Dzieje się tak z prostego powodu — wirtualnym mordercom chodzi tylko o emocje związane z walką na śmierć i życie. One są głównym motorem chaotycznych zachowań wielu graczy. Chociaż gry przewidują specjalne restrykcje dla takich śmiałków, nie odstrasza to od kolejnych aktów agresji. Dlatego prędzej czy później, sam zechcesz spróbować życia banity.

OEMISE, jak przystało na rasowego „erpega", jest wypełniona po brzegi różnorodnymi statystykami, parametrami i atrybutami. Wszystko po to, żeby jak najlepiej przedstawić zdolności, umiejętności i zależności pomiędzy nimi. Choć wielu już próbowało zamienić rzędy cyferek na bardziej przystępną formę, jak na razie nikomu nie udało się to na dłuższą metę.

Gra ma zaimplementowany tryb zabawy dla pojedynczego gracza, jednak to juz nie jest to samo. Podziemne korytarze bez innych poszukiwaczy przygód wydają się puste i banalne. Osobiście uważam, że tej opcji nie powinno być wcale. Moim zdaniem, OEMISE nie jest warta swojej ceny, jeśli nie zamierzasz wkroczyć do innych światów przy pomocy internetu bądź sieci lokalnej. Inną wadą trybu dla samotnego gracza jest możliwość zaistnienia paranoi DIABLO, gdzie połowa graczy biegała nielegalnie podrasowanymi postaciami, wyposażonymi w najlepszy sprzęt, a czasami wręcz nieśmiertelnymi. Jedynym sposobem na uchronienie się przed takimi kwiatkami jest przechowywanie informacji o postaciach na specjalnie do tego celu stworzonym serwerze, dobrze chronionym przed graczami, którzy reguły fair play traktują z przymrużeniem oka.

OEMISE nie jest produktem dla graczy lubiących przesyt formy nad treścią. Tu nie grafika i efekty mają przykuć cię do krzesła przed monitorem, chociaż wcale nie twierdzę, że te elementy zostały całkowicie pominięte i zaniedbane. OEMISE jest grą dla ludzi z wyobraźnią, którzy nie muszą wszystkiego zobaczyć na własne oczy, żeby uwierzyć — łatwo zauważyć to na obrazkach. Jednej rzeczy jednak autorom nie przepuszczę — choć akcję oglądamy oczami bohatera, to nie możemy dowolnie poruszać się po salach i korytarzach. Jesteśmy zmuszeni do wykonywania obrotów minimalnie o 90 stopni i stawiania kroków o równej długości, niczym w starych dobrych erpegach (STONEKEEP, EYE OF BEHOLDER). Ten archaiczny sposób poruszania budzi mieszane uczucia — z jednej strony sentyment, a z drugiej poczucie zwyczajnego pójścia autorów na łatwiznę.

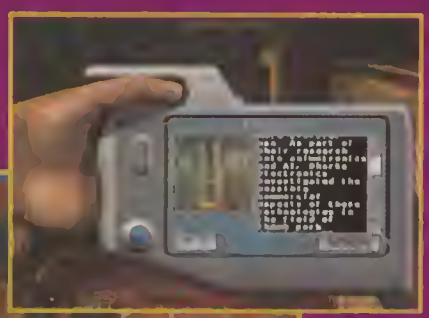
W przeciwieństwie do swoich poprzedniczek, OEMISE: RISE OF THE KU'TAN nie wymaga posiadania karty kredytowej, potrzebnej zazwyczaj do dokonania comiesięcznego przelewu dolarów na konto producenta gry. Ten fakt może przynieść nowej pozycji wiele korzyści. Medal ma jednak zawsze dwie strony, bo w OEMISE na raz może bawić się do 16 graczy — nie więcej, a szkoda.

Na koniec pozostaje sprawa oceny. Jeśli zamierzasz traktować DEMISE jako przygodę dla samotnego gracza, licz się z tym, iż ocena nie powinna przewyższać 5. Jednak zabawa z innymi graczami daje wiele satysfakcji i emocji. *****

Coval

W Y2K: THE GAME wcielamy się w rolę Bustera Evermana, księgowego firmy Dharke Electronics. Posada to niezbyt pasjonująca, ale firma za to ciekawa - zajmuje się technologiami sztucznej inteligencji, robotami, a założył ją autor powieści-horrorów Aleistera Dharke'a. Kiedy Dharke zmarł, jego dom był wykorzystywany do badań eksperymentalnych nad zaawansowanym komputerowym systemem, zarządzającym całym budynkiem.

W niewyjaśnionych okolicznościach koncern wystawił jednak dom na sprzedaż. Zupełnie przypadkiem Buster wygrał na loterii kupę szmalu i zainwestował ją właśnie w ten dom. Postanowił wprowadzić się bezzwłocznie - tak, by móc spędzić Sylwestra 2000 roku w swym nowym pałacu, wraz z ukochaną Candace. Największym niedociągnięciem systemu Dharke'a było nieprzystosowanie go do „problemu roku 2000" - o północy komputer sterujący wszystkimi mechanizmami zaczął wariować. Wszelakie systemy, mające zabezpieczać posiadłość przed włamywaczami, przeprogramowały się w taki sposób, że stwarzały zagrożenie dla każdego, kto znajdował się wewnątrz budynku. A Buster i Candace właśnie tam byli... Tu zaczyna się rola gracza, który musi im pomóc w wydostaniu się z opresji.



Y2K to gra przygodowa rozgrywająca się w środowisku 3D, w której akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. O tyle, o ile. Nie myślcie sobie, że będziecie mieli pełnię swobody chociażby w chodzeniu i zaglądaniu, gdzie się wam podoba (co ostatnio staje się standardem). Zastosowano bowiem system znany z gier Cryo, czyli poruszanie się jedynie z punktu do punktu, po z góry wyznaczonych ścieżkach. Z perspektywy trzeciej osoby wygląda to bardzo nienaturalnie, o czym przekonacie się już po kilku minutach obcowania z grą.

Sztuczności dodaje wygląd głównego bohatera. Buster porusza się jak kukła, jego chód wygląda raczej jak ślizganie się na łyżwach, a w momencie, gdy musi odbić z obranego toru drogi w bok, zatrzymuje się na chwilę, wykonuje obrót o żądany kąt i kontynuuje marsz.

Zagadki to również jedna wielka pomyłka. Nie jest ich zbyt wiele, nie wymagają od gracza geniuszu, tylko cierpliwości. Gdyby były zaprojektowane w sposób bardziej logiczny, grę można by ukończyć w ciągu dwóch godzin, a tak ten czas niesłusznie się wydłuża. Kiedy już przebrniemy przez jakąś łamigłówkę, nie czujemy ani odrobiny satysfakcji z faktu, że wreszcie nam się udało. A za chwilę czeka nas kolejna bzdurna układanka.

Gier przygodowych o liniowym scenariuszu było już mnóstwo, Y2K też do tego grona należy. Ale to, co wyróżnia z tej grupy dobre produkty, to umiejętność maskowania tej liniowości, pewna subtelność. Bo nikt nie lubi, kiedy musi działać dokładnie tak, jak ktoś inny z góry zaplanował. W Y2K o żadnym maskowaniu nie ma mowy - od razu wiadomo, że idziemy wytyczoną przez autorów ścieżką i nawet na chwilę nie przechodzi nam przez myśl, że można zrobić coś innego. Nawet klikanie na dowolnych przedmiotach często nie daje choćby linijki komentarza, twórcy jakby nie przewidzieli, że gracz może próbować ich dotknąć.

Autorzy Y2K koniecznie chcieli wykorzystać boom zainteresowania „problemem roku 2000" i zrobili grę tak naprawdę nie mając na nią nawet cienia pomysłu. A koniecznie chcieli zdążyć przed Sylwestrem, co widać po setkach niedoróbek. Szkoda, że z takiego, bądź co bądź ciekawego tematu wyszła taka pomyłka. Żal mi tylko firmy Interplay, która zgodziła się swoim logo firmować takiego knota, współczuję też graczom, którzy poświęcili Y2K choćby dziesięć minut.

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Yash

SZTORM, CHOROBA MORSKA... POSEJDONIE, ZEMSTA NADCHODZI!

Olimpijscy bogowie (ci od ambrozji, a nie od złotych medali) to dopiero mieli fajne życie. Wieczna balanga, winko i niezłe las... tfu, widoki. Fakt, nie mieli pecetów, jednak grać przecież w coś musieli. Dość popularną wśród nieśmiertelnych rozrywką były najprzeróżniejsze zakłady. Wyścigi po jabłka, czyszczenie stajni i inne ciężkie prace zlecane śmiertelnikom dostarczały znudzonym bóstwom niezłego ubawu. Całkiem niedawno na przykład Posejdon pokłócił się z Ateną i założyli się o to, czy którykolwiek z ziemskich herosów jest w stanie pokonać potężnego króla mórz. Oczywiście Atena nie miała do kogo się zwrócić i padło na ciebie. Wejdź w świat brutalnych uciech mitologicznych bóstw i na zawsze pozostań Invictusem - niezwyciężonym (szpan łaciną zawsze w modzie :). Użyj stali i magii, bądź silny, szybki i przebiegły. Pokażemy temu Szuwarkowi, że ludzie zasługują na szacunek! Nagroda jest warta ryzyka - jeśli pokonasz Posejdona, uzyskasz wieczny wstęp na Olimp, nieśmiertelność i możliwość korzystania z pięknych... widoków :).

Nowość ze stajni Interplay - INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS czyli NIEZWYCIĘŻONY: W CIENIU OLIMPU, to kolejna tak modna ostatnio hybryda RPG-RTS. Na początku gry tworzymy drużynę, składającą się z mitycznych herosów i regularnego wojska. Naprawdę jest w czym wybierać: każdy z dziesięciu herosów ma specyficzną umiejętność magiczną, różni się od innych siłą, wytrzymałością i stylem walki. Możemy dowodzić z całej pary, to aż się ziemia trzęsie).

Do pomagającego herosom wojska możemy rekrutować zarówno ludzi, zwierzęta, jak i postacie mitologiczne. Wraz ze zdobywanym w kolejnych misjach doświadczeniem wzrastają współczynniki ataku, obrony czy punktów zdrowia naszych herosów, resztę wojska możemy zaś ulepszyć za uzyskane w czasie gry pieniądze. Forsę wydajemy również na leczenie i magiczne przedmioty oraz nowe jednostki. Współczynników nie jest zbyt dużo, ich zmiany i wpływ na zdolności jednostek są przejrzyste, przez co gra bardziej spodoba się fanom action-RPG niż hardcore'owym rolplejowcom.

Akcja INVICTUS'A toczy się w mitycznym świecie, wypełnionym minotaurami, cyklopami, harpiami i innymi potworami. Pomiędzy poszczególnymi misjami dokonujemy przeglądu, zakupów nowych i ulepszania starych jednostek. Potem wsiadamy do łódki (ciekawe, dlaczego Posejdon po prostu nie zrobi sztormu) i płyniemy do rejonu kolejnego wyzwania.

Misje toczą się w czasie rzeczywistym i w większości polegają na załatwieniu pewnej liczby przeciwników lub jednego silnego bosa, ewentualnie dojściu do konkretne-

w wią... y wroga ... z ... a z tylu nasi łucznicy ... i zywam ... kich i mocn...) ... w t... strzałami Bardzo ... zycie ... przez bohat... magiczne przed... ty przy pomocy artefaktów uzyskają ... odpor...

...re ... tej grze ... k gło... od ... a na pewno ...

Oprawa ... A... na ... porywa, ... spokojny ... Bra... mu... o... i na...

Bardzo ... jest za t... bowej ... pe...

stać z tut...la, który roz wiewa wszelkie wąt...

Interplay skonstruował na potrzeby gry dosyć ciekawy engine wszystko jest w 3D, ekran mo... obracać i zoomować, gra chodzi dość szybko (jednak żeby uzyskać pełną płynność konieczne jest 128 MB RAM-u) i tylko ...

... m... czy uzyskania magicznego przedmiotu

Przed każdą misją ktoś (... sama Atena) informuje nas, co musimy zrobić, ... to na mapie znajdujemy bohaterów niezależnych przedających przedmioty lub ulepszających nasze jednostki Z każdym NP-em można i warto porozmawiać dobrych rad przec... dy nie za wiele Po zwy...kiej ... niektórzy przeciwnicy zosta... nam w pośmiertnym prezencie forsę, która zasila nasz mieszek, ... jabłko odnawiające energię naszych bohaterów Jeśli ktokolwiek miałby jakieś problemy z obsługą jednostek, (choć wszystkie zasady są bardzo jasne ... zy mają się standardów wyznaczonych pr... inne RTS'y), ... rzy-

re kolory oraz mało ... ólowe postacie naszych bohaterów wymagałyby dodatkowej pracy grafików Również poruszanie się jednostek jest zrobione mało dokładnie, pr... co obserwujemy ... „ślizganie" się po mapie Natomiast na duże słowa uznania zasługuje interfejs INVICTUS'A Wszystkie potrzebne bindy i skróty są zaimplementowane, czyniąc obsługę gry łatwą, miłą i przyjemną

Taktyka gry nie jest skomplikowana, często jeden przypakowany heros może poradzić sobie z pra... wszystkimi przeciwn... na

... b z daleka p... ją najdalsze ... mapy

... możemy ... przed każdą ... ą, ... by ... one ... n ... zaczyna ... odpowiednie stosowa... specjalnych

Kombinowania nie ma tu ... wiele, a przecież ... stworzyć ...je ... kawych, ... ad ... ch

Produkcja: 7

Wymagania: P266, 64 MB RAM, 300 MB HDD

Uwagi:

FFA ... po ... na czas ... liczbę pu... w for... o ... decydując czy ... leży nam na t... u m... Potem po... z ty... w parzyn... k... legi Jeśli ktoś ... do ..., a ... go zbyt dużym wyzwaniem, ... zacząć grę ... rać poj... m...

INVICTUS ... bał, d... wielu g... dobrej rozrywki D... do odpoczynku ... zytnej mitologii Co prawda po pewnym czasie ... od poprzedn... h... powszednieją i nawet ... dzą, ... ak gdy w... am do INVICTUS'A następnego dnia ... zapału i ... zakład? Prawie Atena ... gbur P...

NOX

KUBA VERSUS HECUBAH

Yanoos

NOX należy do gier, które wywołują reakcję na pograniczu „widziałem już coś podobnego" a „co, już piąta rano?". Premierę przekładano kilkakrotnie, tajemniczo wspominając o balansowaniu rozgrywki i ogólnym polerowaniu produktu.

Czas mijał, o NOX powoli zapominaliśmy, wypatrując premiery DIABLO 2. Okazało się jednak, że bez rozgłosu, trochę znienacka, dostaliśmy do rąk gotową grę, lepszą od DIABLO. Tyle tylko, że tamta gra ukazała się trzy lata temu...

NIBY PO STAREMU

NOX to dość świeże, ciekawe połączenie kilku gatunków gier. Przede wszystkim jest to gra określana jako hack'n'slash - arcade'owa, szybka naparzanka, osadzona w świecie fanasy. Naszego bohatera widzimy trochę z góry, trochę z boku, poruszamy nim przy pomocy myszy, pomagając sobie skrótami klawiszowymi przy rzucaniu czarów, korzystaniu z inventory itp.

Nasz heros biega sobie po świecie gry, walczy z potworami (od szkieletów i zombie, przez trolle i skorpiony po golemy, wilki i ludzi), rozmawia ze spotkanymi postaciami, eksploruje lochy, zamki, lasy, podziemia. Gdy pojawi się wróg - szast prast i siecze go mieczem, przeszywa z łuku albo traktuje bolesnym czarem. Czasem znajdzie jakąś broń, czasem trochę złota, otworzy jakąś skrzynię, drzwi czy nadzieje się na pułapkę.

Wpływy gatunku RPG są w NOX bardzo delikatne (dominuje arcade'owa, bezpretensjonalna zabawa), nie da się jednak ukryć, że istnieją. Tworzenie bohatera jest proste - wybieramy mu imię, profesję, wygląd i... już. Nie przydzielamy żadnych punktów, nie ustawiamy współczynników, null. Sama rozgrywka także przynosi śladowe elementy RPG - spotykamy co prawda bohaterów niezależnych, ale nie prowadzimy z nimi konwersacji, tylko wysłuchujemy gotowych komunikatów. Otrzymujemy questy do wykonania, ale są one bardzo proste i najczęściej wiążą się z głównym wątkiem fabuły. Mamy kilkadziesiąt rodzajów broni i pancerzy (także magicznych), trzy rodzaje eliksirów, rozbudowane inventory i sporą możliwość modyfikacji „parametrów" naszego bohatera, jednak nie jest to domeną tylko gier RPG.

HEALING POTION DLA GATUNKU

NOX oferuje graczowi trzy profesje - wojownika, maga i kogoś, kogo także określić można jako magusa (conjurer), jednak wykorzystującego czary mniej ofensywne, a bardziej związane z opętaniem i przywoływaniem zwierząt, wykorzystywaniem przyrody, itp. Poszczególne postacie różnią się siłą, szybkością poruszania się, odpornością na ciosy i zdolnościami magicznymi. Wojownik, który magii w ogóle nie zna, ma zamiast zaklęć pięć specjalnych umiejętności, takich jak szarża, bojowy okrzyk czy harpun do przyciągania wrogów. Wspaniale zbalansowano te charaktery, w każdym wypadku uwypuklono jakieś cechy kosztem innych. Każdą z postaci gra się zupełnie inaczej - różnice są dużo głębsze niż w DIABLO. Absolutnie innej techniki wymaga gra wojakiem, preferuje on walkę w zwarciu, polegając na sile oręża i mocy pancerza, choć nieraz ratują mu życie gwiazdki ciskane na duże odległości. Conjurer woli strzelać z łuku i czarować - prędzej do boju pośle zaczarowanego niedźwiedzia czy stadko goblinów, niż sam zaatakuje. Mag mocarzem nie jest, jednak jego czary, szczególnie połączone w zgrabne combosy (np. toksyczna chmura + spowolnienie wroga), to potężna broń.

Różnice pogłębia również fakt, że dla każdej z profesji przygotowano odmienną fabułę, inaczej rozpoczynającą, przebiegającą i kończącą się. Oczywiście świat gry jest ten sam, zmienia się tylko kolejność odwiedzania lokacji, inne są niektóre questy, postacie niezależne i przygody. Czasem różnice są znaczne - gildię magów wojownikiem trzeba przeszukać, wyrżnąwszy uprzednio „czarują-

Ocena: 7

Produkcja:

Wymagania: P200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HDD

Uwagi:

cych" lokatorów. Gdy sami gramy magusem, w gildii witają nas z otwartymi ramionami, za to nie przepadają za nami rycerze.

Jedyne zastrzeżenie, jakie mam do bardzo różnorodnych lokacji i map (miasta, lasy, jaskinie, zamki, lochy itp., itd.) jest takie, że nie są one generowane losowo. Nie przeszkadza to jednak zbytnio - gra jest wystarczająco długa, a trzy diabelnie różne postacie jeszcze przedłużają zabawę.

Jeżeli jesteśmy już przy fabule, powiedzmy sobie o niej kilka słów. Jack - młody człowiek z Ziemi, przypadkowo trafia do fantastycznej krainy NOX, której zagraża nekromantka Hecubah. Nie będę zagłębiał się w historię tego świste, dość powiedzieć, że jest ona bogata i krwawa. W momencie, w którym trafia do niego nasz Kuba, dawną potęgę odzyskują nekromanci, wśród ludzi rywalizują ze sobą trzy siły (magowie, wojownicy i conjurerzy) i tylko nasz bohater, istota z innego wymiaru, może podjąć walkę z Hecubah.

Scenariusz jest absolutnie liniowy, przez kolejne lokacje możemy przejść tylko na jeden sposób, jednak zabawa jest przednia.

SIŁA SZCZEGÓŁÓW

Interfejs jest logicznie pouk ładany, bardzo przejrzysty i funkcjonalny. Sposób, w jaki poruszamy naszym bohaterem, jest nieco nietypowy, jednak po chwili grania okazuje się być wygodny. Skróty klawiszowe dorzucają swoje trzy miedziaki i w efekcie otrzymujemy jedną z gier określanych jako bardzo przyjazne użytkownikowi.

NOX nie wykorzystuje akceleratorów 3D, a jednak wygląda bardzo ładnie, szczególnie gdy w ruch idą czary. Większość mebli, beczek i kamieni można rozbić, przesunąć albo w jakiś sposób wykorzystać. Przykład? Przesuwamy beczkę z wodą w pobliże taresującego drogę ognia, rozbijamy ją i otrzymujemy dostęp do dobrej zbroi. Ładne laboratorium po bitwie maga i wojownika wygląda tak, jakby eksplodowała w nim bomba. Wrogowie gubią tarcze, miecze, uzbrojenie i cenne przedmioty (czasem magiczne), pod głazem może kryć się tajemne wejście, a w beczce ktoś schował złoto.

Specjalny system widzenia świata przez bohatera nazwany TrueSight sprawia, że patrząc w monitor widzimy tylko tyle, ile nasz bohater znajdujący się w grze. Przykład - stoi on w sklepie. Wszystko, co jest poza ścianami pomieszczenia, jest czarne, jedynie przez okno widzimy wąski pasek podwórka.

Inny ciekawy szczegół - tła są bardzo szczegółowe, jednak nasza postać porusza się czasem bardzo szybko. Engine gry, by uniknąć operowania tak skomplikowaną grafiką, obniża rozdzielczość tel i rozmywa je, gdy nasz bohater biegnie. Gdy zatrzymuje się, wszystko błyskawicznie wraca do ładnej normy.

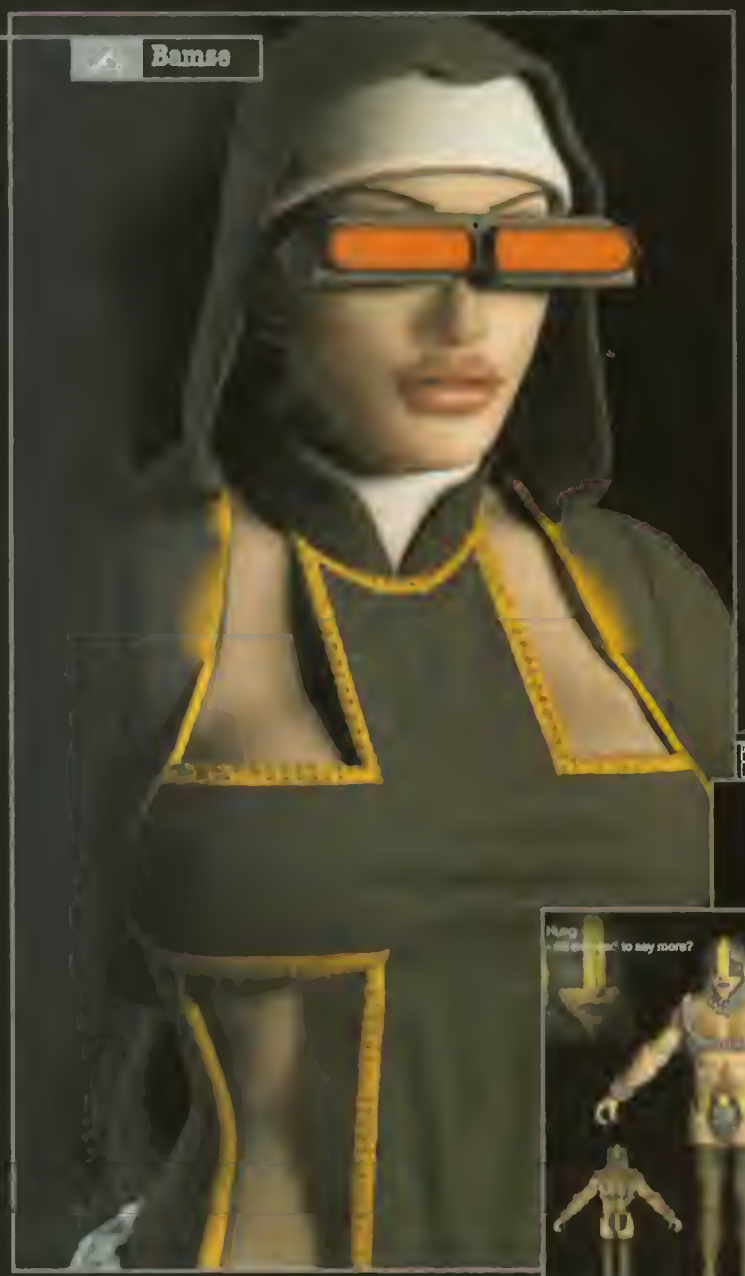
Ostatnią sprawą, w przypadku NOX niezwykle ważną, jest multiplayer. Co prawda brak jest w nim opcji przejścia gry w trybie współpracy kilku graczy (a szkoda), jednak mnogość pozostałych trybów nieco to rekompensuje. Gra bardzo ładnie sprawuje się w sieci - posiada wiele przydatnych opcji, pozwalających na postawienie swojego serwera i skonfigurowanie rozgrywki. Grać można w zespołach i każdy przeciw każdemu, w deatchmatch, odmiany Capture the Flag, King of the Hill, Elimination (ostatni żywy wygrywa) albo Flag Ball (coś w rodzaju gry... sportowej).

FINISH HIM

Jak już wspomniałem, NOX nie jest pod żadnym względem przełomem. Autorzy gry po prostu zebrali sprawdzone patenty, niektóre z nich rozwinęli, inne zmodyfikowali i w świetnym stylu złożyli całość do kupy.

Trudno mieć do ich dzieła większe zastrzeżenia. Widać tu ogromną pracę zespołu zdolnych ludzi, sporo ciekawych pomysłów i miesiące pracy, a także tego tajemniczego balansowania rozgrywki i polerowania. Są na pewno gry ładniejsze, są bardziej rozbudowane, jednak jeżeli chodzi o tą trudno uchwytną rzecz, jaką jest grywalność, NOX to ścisła czołówka. Przynajmniej do czasu narodzin nowego, diabolicznego pretendenta.

Maleńki aniołek imieniem Bob zostaje przysłany z Niebios na Ziemię, aby trochę „posprzątać", gdyż ludzie pod wpływem Szatana zapomnieli, jak brzmi Dziesięć Boskich Przykazań. Jego jedyna broń to umiejętność przenikania w ciała napotkanych postaci. Motyw zmieniania postaci, którą sterujemy już się w grach przewinął i to całkiem niedawno, a mianowicie w THE NOMAD SOUL. Tam jednak nie było żadnej formy pośredniej - dusza Gracza (w zasadzie tak nazywał się główny bohater) musiała przeskoczyć z jednego ciała w drugie, aby móc w ogóle się poruszać. W MESSIAH taka forma pośrednia istnieje - to właśnie Bob. Może nieco zbagatelizowałem jego rolę, ale prawda jest taka, że jako aniołek-dziecko z niedorozwiniętymi skrzydełkami, niewiele może zdziałać. Mocy nabiera dopiero wtedy, gdy wcieli się w czyjąś postać. Ta czynność ma kilka zalet: po pierwsze dopóki nie wykonamy jakiegoś głupiego ruchu nikt nie wie, że w ciele, którym sterujemy, ukrywa się aniołek, po drugie dopóki Bob jest w kimś, nie traci swoich punktów zdrowia, traci je osobnik, w którym Bob się znajduje. Oprócz tego zamieszkując czyjeś ciało Bob może przenosić bronie, walczyć i robić jeszcze kilka innych rzeczy, które można wykonywać tylko pod postacią na przykład robotnika lub oficera policji.



m e s

CO GO OPĘTAŁO...?

MESSIAH zdecydowanie jest grą akcji. Dynamiczne sekwencje walki, w których potrzebny jest zmysł orientacji co najmniej równie sprawny, jak w QUAKE, przeplatane są fragmentami, w których trzeba pomyśleć - najczęściej chodzi o wybór postaci, w którą należy się wcielić, aby sterujemy małym, bezbronnym aniołkiem, a z drugiej więcej tu strzałów, wybuchów i zła niż podczas II Wojny Światowej. Pod tym względem gra nawiązuje bardziej do QUAKE czy UNREAL, niż do tradycyjnych gier TPP. Wyobraźcie sobie taką scenę: malutki, wyglądający jak dziecko Bob idzie sobie spokojnie wzdłuż muru, gdy nagle metr od niego wbija się w ścianę dwumetrowa strzała wystrzelona otworzyć jakieś drzwi bądź też minąć paru strażników bez jednego wystrzału. Doskonale spisuje się engine gry, który został zaprojektowany specjalnie na potrzeby MESSIAH - o sposobie jego działania pokrótce mówi Dave Perry w wywiadzie, który publikujemy w tym numerze.

Najciekawszym aspektem gry jest moim zdaniem ogromny kontrast. Z jednej strony

z ogromnego harpuna, niosąc ze sobą ciało nieszczęśnika, który ułamek sekundy wcześniej przypadkiem znalazł się na jej drodze. Totalny szok, panika i poczucie bezsilności - tak nazwałbym emocje, które wtedy mną targnęły, bo to zdarzenie naprawdę przytrafiło mi się podczas grania, a było jeszcze wiele innych akcji równie skutecznie wpływających na poziom adrenaliny w organizmie.

I co maleńki Bob robi w samym środku tej krwawej jatki?

Przyznam, że wymieniona broń, harpun, z którego owe wielkie strzały wylatują z prędkością prawie dorównującą prędkości dźwięku, to moja ulubiona broń. Jest szybka, skuteczna (wystarczy jeden strzał do unicestwienia przeciwnika), a przy tym niezmiernie efektowna, gdyż jej pocisk nie wybucha i dzięki temu można dokładnie ujrzeć, co się stało z celem. Ale harpun nie jest jedynym środkiem zagłady. Są jeszcze pistolety maszynowe, piła łańcuchowa, miotacz ognia, zamrażacz, bazooka i cała gama granatów. Oczywiście Bob sam nie udźwignie tego żelastwa, musi najpierw wskoczyć w jakąś postać.

s i a h

Wyobraźnia autorów obrazuje nie tylko sam pomysł wskakiwania w ciała, ale również bogata galeria postaci występujących w grze. Żołnierze, policjanci, lekarze, robotnicy, naukowcy, prostytutki, alfonsi, krasnoludki - nimi wszystkimi możemy sterować. Osoby te występują w unikalnych, stworzonych przez programistów z Shiny formach - jeden z kolesi jest skąpo odziany w wybijane ćwiekami skórzane pasy, spod których wystaje gąszcz włosów, ma na sobie pończochy, szpilki i szminkę na ustach, biustonosze okrywają piersi kobiet w sposób co najmniej dziwny, a męskie slipy są czasem podłączone do plecaka gromadzącego urynę. W ogóle cały świat, w którym rozgrywa się gra MESSIAH, jest bardzo ciekawy.

MESSIAH to na pewno perełka wśród gier akcji TPP. Świetny pomysł połączono z równie dobrym wykonaniem, dzięki czemu mamy 16 poziomów płynnie działającej gry, co przy tym tempie akcji ma wielkie znaczenie. Dynamizm potęguje ostra, heavy metalowa muzyka. A arcydziełem samym w sobie jest postać Boba - mały grubasek ze skrzydełkami wygląda tak pociesznie, że w graczu na przemian z niszczycielskimi budzą się uczucia wręcz... rodzicielskie.

W naszym kraju gra ma się ukazać w wersji spolszczonej. Czy to konieczne w przypadku tego typu gier akcji? Jeśli chodzi o MESSIAH'A, na pewno będzie to bardzo pomocne - bardzo często w tle słychać damski głos udzielający istotnych informacji. Niestety, kobieta, którą posadzono przy mikrofonie, ewidentnie jest Amerykanką, co oznacza, że posługuje się mocno bardziej bełkotliwą wersją języka angielskiego, która jest w pełni zrozumiała jedynie dla niewielkiej części polskich graczy.

DIE HARD TRILOGY 2

BRUCE DOSTAŁ WOLNE

VIVA LAS VEGAS

Gra DIE HARD TRILOGY 2 jest nie tyle kontynuacją swej pierwszej części, co jej rozwinięciem, a można nawet powiedzieć - ulepszeniem. Jej akcja rozgrywa się w Las Vegas, gdzie John McLane znowu rozprawia się ze swoimi „starymi znajomymi", ale i tak fabuła jest w tym wypadku mało wazna

Podobnie jak „jedynka", DHT2 zawiera w sobie trzy typy rozgrywki zgrabnie ze sobą połączone - bieganie z widokiem TPP, „celowniczek" i jazdę samochodem. Mimo ze samą fabułą gra odbiega zdecydowanie od filmu to klimat demolki z Bruce'm w roli głównej został zachowany. Muszę niestety zmartwić publiczność - nasz kochany twardziel Willis w ogóle nie przyłożył ręki do produkcji gry, nawet postać na pudełku nie wygląda jak on - widocznie nie dogadał się z producentami

W poprzedniej części pokonywaliśmy kazdy etap z osobna, tzn. najpierw wieżowiec, czyli TPP (boso!), potem lotnisko, gdzie używaliśmy „celowniczka", a na końcu jazdę taksówką po mieście. W DHT2 tryby rozgrywki są pomieszane, uzaleznione od linii fabularnej, czyli od tego, co John McLane aktualnie robi i jak najlepiej warto to pokazać Sprawia to wrażenie idealnie skomponowanej fabuły i klimatu, a gra się - uwierzcie - świetnie. Jeśli chcecie, możecie oczywiście potrenować kazdy z trybów oddzielnie, w wariancie ARCADE.

Gra, mimo swojej odtwórczości względem pierwszej części, nie jest zła Etapy dość dobrze przemyślano, a w żadnym z nich nie powinniście się nudzić, bo podobnie jak w filmie, akcji tu nie brakuje. Masa zróżnicowanej broni umila jeszcze zabawę, cieszy tez dosc duża liczba inteligentnych przeciwników w trybie TPP. Nie są oni co prawda zbytnio zróżnicowani, ale wykazują się stosunkowo dużą aktywnością na placu boju, zachodzą Johna z dwóch stron, atakują grupami lub chowają się za rogiem Widok z perspektywy trzeciej osoby zaprojektowano dobrze - gdy bohatera zasłania jakaś ściana, staje się ona przezroczysta, a w każdej chwili można przełączyć się na widok celowniczy, gdzie zamiast sylwetki bohatera widzimy tylko pistolet, tak jak w grach typu FPP. Widok ten przydaje się na przykład, gdy w pomieszczeniu znajduje się większa liczba wrogów.

Mnogością przeciwników przeraża tryb „celownicza". Trup ściele się gęsto, ale nie tylko o to tu chodzi. Celując do wrogów trzeba być bardzo spostrzegawczym, grzać dodatkowo do różnego rodzaju beczek, w których kryją się bonusy w postaci dodatkowej broni, amunicji do niej, regeneracji energii i innych uprzyjemniaczy. Rozgrywce tej towarzyszy niesamowita frajda płynąca z możliwości destrukcji wszystkiego, co znajduje się na ekranie, jak choćby doniczek, gaśnic, mebli, okien lub czegokolwiek innego Mimo że do tej pory za najlepszy „celowniczek" uważałem VIRTUA COP 2, od dziś na podium stawiam DHT2 - podobnie jak w części pierwszej tryb ten dominuje nad pozostałymi

Ostatnią atrakcją jest gonitwa samochodami Nie jest to może DRIVER, ale pojeździć można - element ten zdecydowanie ulepszono w porównaniu z pierwszą częścią, dodatkowo jest on sporo przyjemniejszy i bardziej wciągający.

DIE HARD TRILOGY 2 z podtytułem VIVA LAS VEGAS jest bardzo dobrym produktem. Mimo ze rozgrywka opiera się na tych samych trybach co w części pierwszej, całość nie kopiuje jej fabuły. Niektórym może wydać się, że przeżywają deja vu, ale nowa, lepsza DIE HARD TRILOGY to gra z solidnie wykonaną oprawą audio-wizualną i wartką, interesującą akcją. Przy zabawie można odnieść wrażenie, że uczestniczy się w prawdziwym filmie i tylko Bruce'a brak. Nawet jeśli grałeś wcześniej w pierwszą część tej gry, nie zmarnujesz czasu ani pieniędzy bawiąc się „dwójką". Polecam każdemu fanatykowi gier zręcznościowych, zarówno TPP, „celowniczków", jak i samochodowych.

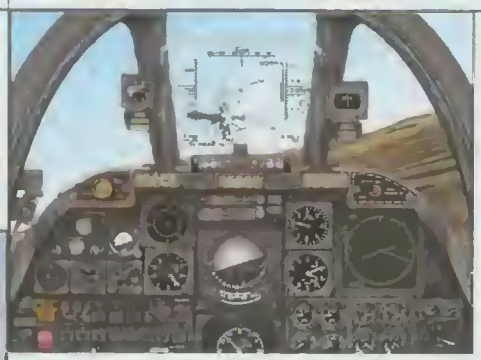
Ocena: Produkcja: 7

Wymagania: P200, 32 MB RAM dopalacz 3D

JANE'S U.S. AIR FORCE

GOOD MORNING VIETNAM, GOOD BYE IRAQ

Yanoos



Jedną z pierwszych rzeczy, jaka rzuca się w oczy w nowym symulatorze firmy Jane's, jest liczba i wybór dostępnych samolotów. Jest ich aż osiem. Dwa pochodzą z czasów wojny w Wietnamie — F-1D5 Thunderchief i F-4E Phantom, cztery chętnie wykorzystywano w czasie irackiej Pustynnej Burzy — F-15 Eagle, F-16 Fighting Falcon, A-10 Thunderbolt II i F-117A Nighthawk, pozostałe dwie maszyny to ultranowoczesny F-22 Raptor i solidny Mig-29. Od razu rodzi się wątpliwość — jak to możliwe, że w jednej grze maszyn jest aż osiem i to jeszcze tak różnych, jak toporny A-10 i „niewidzialny" F-117? Czyżby autorzy uprościli awionikę tych cacek, by wydać grę bardzo różnorodną, a nie wymagającą dziesięciu lat przygotowań? Zgadza się — modele lotu tych samolotów są uproszczone. Nie zmienia to jednak faktu, że JANE'S USAF jest jednym z najlepszych wydanych dotąd symulatorów lotniczych.

Każda z dostępnych w USAF maszyn „prowadzi się" trochę podobnie i często gdyby nie kokpit, trudno byłoby rozpoznać, czym aktualnie lecimy. Modele lotu, mimo jednak, iż proste, nie łamią podstawowych zasad fizyki i awioniki. Samoloty w powietrzu zachowują się z grubsza tak, jak powinny. To wystarczy do godziwej zabawy zarówno dla szukającego lżejszej rozrywki fana ultra-realistycznych symulatorów, jak i kogoś, kogo nie bulwersuje fakt, iż F-117 wznosi się tak naprawdę o pół metra na sekundę szybciej.

Uzupełnieniem skrzydlatej menażerii powinny być ciekawe misje i kampanie. USAF oferuje pod tym względem jeden z najlepszych zestawów, jaki dotąd powstały.

W jego skład wchodzi opcja „Fly Now", szybciutko rzucająca nas w powietrze, w wir podniebnej walki. Uzupełnia ją niewielki, lecz świetnie zrealizowany komplet misji treningowych, kilka rozpisanych misji pojedynczych oraz „Quick Mission Editor", pozwalający dowolnie zaaranżować i skonfigurować potyczkę. Poza tym znajdujemy w USAF cztery kampanie. Dwie historyczne (Wietnam i Pustynna Burza) są sztywniejsze, ściśle rozpisane i możliwe do przejścia w dowolnej kolejności przydzielanych zadań. Dwie hipotetyczne (Stany Zjednoczone i Niemcy) są ciekawsze — wygląd kolejnych misji zależy od twych osiągnięć w poprzednich. Dorzućmy do tego „Mission Builder", rozbudowany programik pozwalający „napisać" misję od zera po bardzo drobne szczegóły.

USAF jest ponadto grą głęboko konfigurowalną, imponuje zestawem opcji i przeróżnych menu ustawień. Warto dodać, że program ten sam decyduje o szczegółowości grafiki, ustawiając ją pod moc dostępnego hardware'u. Trzeba przyznać, że robi to dobrze — gra nawet na słabszym sprzęcie chodzi płynnie i nieźle wygląda, a jeżeli do dyspozycji jest coś powyżej Celerona 333 i Rivy TNT, wysokokaloryczna strona wizualna wbija w krzesło. I nie przeszkadza nawet to, że lecąc nad ziemią nie mamy poczucia szybkości, choć wygląda to śmiesznie.

Zabawa USAF daje wrażenie obcowania z dopracowanym, bogatym i przemyślanym produktem. Program ten prezentuje najwyższą klasę w swej dziedzinie, mimo uproszczeń awioniki i kilku niedoróbek (np. „innej" inteligencji twych skrzydłowych).

I to tyle. Muszę teraz dostarczyć Saddamowi prezent od Wujka Sama

Ocena: 85

Produkcja:

Wymagania:
P200, 64 MB RAM, akcelerator D3D

Uwagi:
Żeś ci skrzydłowi...

EVOLVA

Krooger

Przy[illegible] daleka, a może cal[illegible] [illegible] Ludzkość [illegible] [illegible] GENDHUNTERA [illegible] się do [illegible] [illegible] Ne pod[illegible] DNA [illegible] GENOHUNTER [illegible]

jęt[illegible] [illegible] zabitego przeciwnika. Niekiepsk[illegible] to cecha, lec[illegible] i przeciwnik godny w Galaktyce panoszy się pasożyt który bardzo gwałtownie się rozprzestrzenia. I to w dość ciekawy sposób - na planetę spada jajo, z którego wykluwa się istota gnieżdżąca się w glebie i produkująca stworzenia mające za zadanie ją bronić. Gdy zapewni już sobie bezpieczeństwo, kreatura ta wytwarza kolejne jajo, które wystrzeliwuje na następną planetę i w ten sposób zaraża jej biosystem. Proces rozmnażania nie trwa na szczęście na tyle szybko, aby nie można było go opanować. GENDHUNTERS zostają wysłani w misję, której celem jest wytępienie wrednego pasożyta ze wszelkich zakamarków znanego kosmosu. Zwykli ludzie w zróżnicowanych, ekstremalnych warunkach panujących w poszczególnych częściach Galaktyki nie daliby sobie rady.

EVOLVA to połączenie zręcznościowej strzelaniny wykorzystującej widok z perspektywy trzeciej osoby z odrobiną strategii, a raczej taktyki. Jako dowódca militarnej jednostki GENOHUNTERS dostajesz we władanie cztery genetycznie idealne istoty. Kierujesz nimi siedząc sobie wygodnie w zawieszonym na orbicie statku kosmicznym. Sposób w jaki obserwujesz postacie przypomina nieco HERETIC 2 czy inne gry TPP, gdzie dynamiczna akcja pokazana jest zza pleców bohatera, a sterowanie, mimo mnogości klawiszy, nie sprawia problemów. W tej dość oryginalnej grze „biegasz" zawsze tylko jedną z czterech postaci, reszta podąża za tobą, możesz jednak przełączać się między „Łowcami Genów".

EVOLVA, jak już wspomniałem, posiada dwa tryby rozgrywki - zręcznościowy i taktyczny. Tryb zręcznościowy sprowadza się do biegania w kupie, strzelania, tudzież bicia się, oraz odnajdywania i przenoszenia z miejsca na miejsce różnych przedmiotów. Tryb taktyczny (COMMAND) wymaga od gracza ruszenia nieco szarymi komórkami. Pozwala wydawać rozkazy każdemu z naszych GENDHUNTERS oddzielnie, co przydaje się, gdyż czasami trzeba ich ustawić w odpowiednich miejscach lub po prostu kazać im zaczekać. W grupie, jak się okazuje, robią za duże zamieszanie, a zadanie wymaga na przykład precyzji.

Wypuszczeni na powierzchnię planety GENOHUNTERS nie pozostają bezbronni, choć zbrojowni też ze sobą nie noszą. Na początku władają tylko własnymi kończynami, którymi zabijają swoich pierwszych przeciwników i absorbują DNA z ich ciał. Teraz za pomocą Mutatora każda z postaci, jeśli tylko starczy substancji mutagennych, może dodać do swoich umiejętności nowy atrybut pochodzący od zabitej istoty. Wygląda to tak - jeśli przeciwnik potrafił bardzo wysoko skakać, to teraz ty również będziesz potrafił tak skakać, jeśli następny zionął ogniem, ty będziesz potrafił wysoko skakać ziejąc przy okazji ogniem, i tak dalej. Rozwiązanie bardzo proste, oryginalne i jakże wciągające. Pod koniec gry twoja postać będzie jedynym, wspaniałym i niepowtarzalnym GENOHUNTEREM, którym już niedługo będziesz mógł pochwalić się w internecie (www.evolva.com). Kombinacji umiejętności są podobno miliony - przynajmniej tak twierdzą autorzy. Nie zdążyłem wszystkich sprawdzić..

JESZCZE NIGDY MUTOWANIE NIE BYŁO TAK PRZYJEMNE!

Fizyka evolvowej rzeczywistości jest tym, czym producenci chwalą się najbardziej. Podobno nigdzie indziej nie stworzono tak realistycznego środowiska gry. I racja, swoim realizmem środowisko wręcz przeraża. Na przykład gdy odstrzelimy komuś głowę i poleci ona na jakieś zbocze, to zacznie się toczyć na dół nabierając prędkości, sturla się na równe podłoże i z czasem się zatrzyma. Wygląda to momentami naprawdę niesamowicie. Co więcej, niektóre pla-

nety różnią się od siebie klimatem i prawami fizyki, więc postacie inaczej się na nich zachowują.

Również fauna i flora na każdej z planet jest odmienna. Wszystko, co w rzeczywistości można modyfikować lub niszczyć, można zmienić także i w grze - spalić wszelaką roślinność, stopić lód

i wysadzić w powietrze skały. A to po to, by rozgrywka była ciekawsza i przyjemniejsza. Cóż.

Tak naprawdę tym, co zachwyca w EVOLV'IE najbardziej, jest oszałamiająca jakość grafiki. Znana wcześniej ze swoich słynnych ORGANIC SCREENSAVERS pod Windows firma COMPUTER ARTWORKS stanęła na wysokości zadania, tworząc do przesady szczegółową i do bólu głowy piękną oprawę wizualną swojej pierwszej gry.

Jej wymagania na szczęście nie są wygórowane i muszę przyznać, że mimo zaawansowanych technologii użytych w silniczku gry, aby uzyskać względną płynność animacji na P233 wystarczy zredukować nieco ilość detali. To miła wiadomość dla wszystkich „przeciętniaków" sprzętowych. Gorzej jest, gdy na ekranie pojawi się większa liczba przeciwników i rozpętuje się jakaś sieczka z twoim udziałem - ekran momentami dramatycznie skacze i gracz zaczyna tęsknić za CELERONEM. Takie czasy, takie gry.

EVOLVA to nieco dziwna gra, której nie mogę z czystym sumieniem polecić wszystkim fanom TOMB RAIDER'A czy innych popularnych produktów spod znaku Third Person Perspective. Mimo że bawimy się tutaj podobnie, to przyjemność i doznania płynące z tej zabawy są zgoła odmienne. Nie możemy identyfikować się z widoczną na ekranie monitora postacią, ponieważ jest ona kupą zmutowanego mięsa bez twarzy. Cel gry i psychodeliczne otoczenie też nie ułatwiają wczucia się w klimacik.

EVOLVA nie jest grą kiepską, wręcz przeciwnie, jest to solidnie wykonany produkt będący efektem długich i szczegółowych przemyśleń, co widać chociażby po tym, ile jest tu nowatorskich, dziwacznych i zdumiewających pomysłów. Treść jest więc godna pochwał, jednak problem tkwi w tym, że nie każdemu spodoba się jej kontrowersyjna oprawa. Zanim więc zdecydujesz się kupić EVOLVĘ, zagraj w demo. Miłego mutowania życzę.

Ocena: 6

Produkcja: [illegible]

Wymagania: P 233, 32 MB RAM, 400 MB HDD

Uwagi: Strzeż się pasożyta

ARMY MEN 3

TOYS IN SPACE

Yanoos

Nie mam doprawdy pojęcia, jakie były powody wydania tej gry. Wydaje się to zupełnie bez sensu - ARMY MEN 2, jej poprzedniczka, była programem przestarzałym już rok temu. Przyznaję, że przy okazji jej recenzowania byłem w stanie wykrzesać z siebie nieco entuzjazmu, choć cała dywizja braków, wtórnych pomysłów i usterek przeprowadziła udaną ofensywę na przyjemność z grania. Myślałem jednak - niech seria ARMY MEN spocznie w pokoju. Miała swoje zasługi, grupkę wielbicieli, nadszedł już czas na przejście do rezerwy.

Stało się jednak inaczej - zaraz po wydaniu „dwójki" firma 3DO zaczęła zasypywać nas informacjami o kolejnych wariacjach na temat przygód dzielnego plastikowego żołnierzyka i jego oddziału. Zapowiadało się nawet nieźle - jakaś gra akcji z widokiem 3D, może jakaś strategia. Skończyło się na razie na ARMY MEN 3 - bzdurnej, wtórnej i nudnej kontynuacji części pierwszej i drugiej.

Pomysł jest nawet w miarę ciekawy. Do tradycyjnego konfliktu pomiędzy żołnierzykami zielonymi a bezowymi wmieszali się kosmici. Przywieźli ze sobą nowoczesne bronie, kilka nowych, kosmicznych plansz i parę nieznanych dotąd jednostek. Aby równowaga została zachowana, antypatyczne,

wielkogłowe stwory przystały do czarnych charakterów gry - beżowych, a oddziały kosmitów niebieskich połączyły swe siły z Sarge'm i jego chłopakami. Teraz konkurs - jak wyglądają przybysze stojący po naszej stronie? Nie, nie są to Predatorzy, nie jest to ósmy pasażer Nostromo ani E.T. Niebiescy alianci to kosmiczne laseczki, ubrane w obcisłe zbroje, a ich przywódczyni ma wymiary modelki. Trzeba przyznać, że panienki są groźne - mają nowoczesne laserowe giwery i bitne są bardziej niż Armia Radziecka. Co z tego - sam pomysł jest idiotyczny.

Widać, że autorzy trzeciej części ARMY MEN starali się koniecznie dołożyć nowe elementy do uzbrojenia żołnierzyków i interfejsu gry, jednak wszystko to jest robione na siłę i tak AM3: TIS wygląda jak dodatek do części drugiej, i to dodatek podłej jakości. Nie będę wysilał się nawet, by wymienić więcej nowych broni niż działko szybkostrzelne, pozyskiwane pod koniec gry i łapkę na muchy, służącą do rozgniatania wrogów albo mrówek - nowych przeciwników naturalnych. Szkoda sensu, jak mawia mój znajomy.

To może plansze są ciekawe? Error. Plansze (wszystkie!) nie prezentują sobą niczego, czego nie widzielibyśmy w poprzednich częściach gry. Kilka zadań do wykonania, przeważająca liczba wrogów, gdzieniegdzie porozrzucane „zdrowia", nowe bronie i gadżety. Oprócz tego znajdujemy na nich bezsensowną, gwałtowną rozwałkę pozbawioną ciekawych zagrywek taktycznych, forteli czy strategii. Po prostu - przemy do przodu, zbieramy coraz mocniejsze uzbrojenie i albo sami, albo z pomocą kosmicznych lasek topimy na ciekły plastik zastępy wroga. Misja po misji, lokacja po lokacji, cały czas gra wygląda tak samo. Są plansze umiejscowione w ogrodzie, kuchni, na dziwnych planetach i w innych wymyślnych miejscach, jednak coś je łączy - nuda i wtórność.

Ażeby wymogom stało się zadość, przyjrzyjmy się stronie audiowizualnej. Także tu porażka jest dotkliwa. Gra nadal pracuje w szpetnie wykończonej rozdzielczości 640x480, liczba kolorów na planszy przywodzi na myśl czasy 8-bitowców, a zbytek taki, jak akcelerator 3D jest dla autorów magią. Szata graficzna nie zmieniła się w serii ARMY MEN od jej początków, datowanych dobre kilka lat temu.

Po japońsku (czyli jako tako) prezentuje się jeszcze ścieżka dźwiękowa, jednak nawet sympatyczne, bojowe melodie, ani dobrze wykonane głosy żołnierzyków nie ratują sytuacji.

Nie mam pojęcia, komu mógłbym polecić tą grę. Została ona stworzona tylko po to, by jacyś miłośnicy ARMY MEN zainwestowali w nią swe pieniądze licząc na to, że otrzymają coś w miarę nowego i ciekawego. Zawiodą się. Tym bardziej nie polecam AM 3:TIS nikomu innemu - nie znajdziecie tu nic ciekawego. Ddwrót na całym froncie.

Aż strach myśleć, co przyniosą ze sobą nowe tytuły z serii ARMY MEN. Dbym złym prorokiem był...

Ocena: Produkcja: 3

Wymagania: P90, 16MB RAM

Uwagi: Kosmiczne laski nie wystarczą

LE MANS 24 HOURS

SZEŚĆSET KONI... W GWIZDEK

Ocena:
Produkcja: 6

Wymagania:
P233, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Uwagi:
Kto przeżył pełne 24h w Le Mans?

Dwadzieścia Cztery Godziny Le Mans to chyba najbardziej znany wyścig samochodowy świata. Bije na głowę nawet słynne Grand Prix Monaco, przyciągające co roku tysiące turystów. Historia imprezy zawiera też smutne akcenty - właśnie tutaj ponad sześćdziesiąt lat temu miał miejsce najtragiczniejszy wypadek w historii sportu motorowego. Silnik i zawieszenie rozbitego Mercedesa z prędkością 200 km/h wpadły w tłum publiczności zabijając ponad sto osób. Niemiecki zespół na kilka lat wycofał się z wyścigów..

Gra zawierająca jeden tor byłaby z góry skazana na porażkę, dlatego autorzy stworzyli dziesięć wyimaginowanych torów, a na części z nich pozwolili dodatkowo jeździć w nocy lub w przeciwnym kierunku. Trasy te niestety nie zawsze przypominają tory GT z prawdziwego zdarzenia - część z nich przywodzi na myśl TEST DRIVE, którą to nazwę gra ma w podtytule. Na szczęście LE MANS 24 nie jest tak beznadziejnym produktem, jak opisywany w poprzednim numerze starszy brat.

Tryb Arcade pozwala bezstresowo ścigać się, bez zwazania na zuzycie paliwa i opon, a także testować wszystkie dostępne w grze trasy. Championship to główna część zabawy. Zaczynając mozecie podpisać kontrakt z jednym z dwóch zamykających stawkę zespołów (kategoria GT2). Zwycięstwa zaowocują ofertami z lepszych teamów, a wygranie całego sezonu da angaż w którymś z zespołów kategorii Prototype i w końcu GT1.

Różnica w prowadzeniu aut GT2 i GT1 jest spora. Słabszymi wozami można wykonywać komiczne manewry, na przykład brać zakręty poślizgiem jak w Colinie. Długo już śledzę serię GT Endurance Racing, ale takiego stylu jazdy jeszcze nie widziałem. Na szczęście prototypy i GT1 posłusznie kręcą zadem, gdy na zakręcie tył straci przyczepność.

Symulacja pojazdów jest nadzwyczaj nędzna. Prawdę mówiąc nie ma sensu rozpatrywać tej gry w kategorii symulatorów. Jest to trochę trudniejsza arcade i wyjadacze oczekujący wyzwań na miarę GPL srodze się zawiodą. Mimo niedociągnięć udało się zachować realistyczną długość drogi hamowania i coraz wolniejsze przyśpieszanie w miarę wzrostu prędkości. Hurra! Niestety, wspomnianej prędkości prawie nie czuć. Zbyt szerokie tory powodują, że najprostszą metodą jej ustalenia jest szybki zez na tablicę rozdzielczą. Szkoda, że namalowano ją w rogu ekranu zamiast umieścić przed kierownicą. W tym celu trzeba by jednak dorobić nieistniejący widok z kokpitu...

Najciekawszy tryb Championship moze dostarczyć trochę emocji w trakcie pięcia się po szczeblach kariery. Jeżeli nie zmęczą was problemy techniczne (gra nie widziała pedałów mojej kierownicy) i niedostatki engine'u, moze nawet wyniesiecie z zabawy trochę przyjemności. LE MANS 24 to niezły produkt, ale na rynku jest wiele dużo lepszych propozycji (chyba, że szukacie symulacji akurat tego wyścigu - wtedy nie ma wyboru). Mimo wszystko zabawa jest dwa razy lepsza niż w TEST DRIVE 6, więc i ocena jest dwa razy wyższa.

2000

GDYBY MOŻNA BYŁO POŚLUBIĆ GRĘ...

SUPERBIKE

Wszyscy gracze oczekujący nowej edycji wyścigów motocyklowych spod znaku EA SPORTS mogą już rozbić świnkę skarbonkę i lecieć do sklepu po grę. SUPERBIKE 2000 zo-

gry wyszły z rąk tych samych producentów, a sequel godnie przejął berło władcy.

Jak przystało na EA SPORTS, gra ta jest wręcz wzorcowym przykładem mistrzowskiego połączenia wiernie odwzorowanego symulatora jazdy na wyścigowym motocyklu (tzw. ścigaczu) z maksymalnie dopracowanym trybem zręcznościowym. Coraz częściej zda[illegible] ze g[illegible] wy[illegible]gowa of[illegible] dop[illegible]czone do [illegible]

[illegible]

trów poczuję się na DUCATI jak w siodełku własnej motorynki.

Dla kierowców z nieco krótszym stażem proponuję mój motocykl marzeń, nieśmiertelne, zieloniutkie KAWASAKI ZX7RR. Motor ten cechuje dość dobre przyspieszenie, konkretna prędkość maksymalna, no

Krooger

Każda ma[illegible]na [illegible]ę pa[illegible] metrami [illegible] wyborów motor[illegible] od stylu jazdy [illegible] jem, oraz od teg[illegible]

Nad[illegible]

[illegible]

co lepszymi od KAWASAKI parametrami i podobną fizyką jazdy. Tym można już pojeździć i nierzadko wygrać wyścig.

W nowej edycji SUPERBIKE nareszcie postarano się przedstawić sprzęt klasy high-end w pełnej krasie. Mowa tu oczywiście o motorze HONDA RC45. Maszyna dostała zdecydowanego kopa w porównaniu z poprzednią częścią gry i w rękach zawodowego kierowcy jest śmiertelną bronią w walce o zwycięstwo. Zupełnie tak jak w rzeczywistości i bardzo dobrze.

W wyścigach motorowych [illegible] znaku EA SPORTS nie mo[illegible] nąć także upgrade'u k[illegible] nego równ[illegible] motor[illegible] ka jest grafi[illegible] kładniej [illegible] w poj[illegible] wygląda już jak [illegible] Ró[illegible]

[illegible] h poc[illegible] do po[illegible] gdy [illegible] a jak [illegible]

Realizm gry jest jednym z elementów wynoszących SUPERBIKE 2000 na tron. Każda, nawet najmniejsza przeróbka jakiegoś parametru motocykla, ma wpływ na jazdę. Regulacja takich elementów motoru, jak np. sprzęgło, skrzynia biegów, zawieszenie czy opony, w prawidłowy sposób odbija się na zachowaniu maszyny. Fizyka jazdy na „wiertarce" oddana została znakomicie. Na ostrych zakrętach tylne koło zarzuca, hamowanie motorem jadącym z prędkością grubo ponad 300 km/h nie jest łatwe, a kozacka jazda zazwyczaj kończy się na barierce, ewentualnie poza nią.

Dla tych wszystkich, których nie stać na precyzję podczas jazdy, przygotowano oczywiście opcję ARCADE, z wszelkiego rodzaju ułatwiaczami, takimi jak hamowanie przed zakrętem czy optymalna linia jazdy. Fizyka gry również wtedy się zmienia (jeśli tego chcemy, oczywiście) i każdy zatwardziały fan MOTO RACERA poczuje się jak na własnym ścigaczu.

strzowską precyzją, do kupki piasku na poboczu. Tryb kariery oczywiście uwzględnia takie szczegóły jak kolejność, z jaką odbywają się wyścigi, kiedy się odbywają i jaka jest przewidywana pogoda.

Gra nie byłaby tak wspaniała, gdyby nie grafika, która po prostu zrywa kask. W porównaniu z poprzednią częścią skok jakościowy jest ogromny. A wydawało się, że wiele nie można już zrobić... W oprawie wizualnej nie jestem w stanie przyczepić się do czegokolwiek, zresztą wystarczy spojrzeć na screeny. Wspaniałe, dynamiczne cienie, oślepiające słońce, dym spod kół i opracowanie graficzne toru - po prostu bajka. Nie każdy jednak sprzęt pociągnie takie wodotryski graficzne. Grając na PIII można co prawda czuć się dość komfortowo, jednak aby zdrowo sobie pograć, nic poniżej CELERONA 366 nie wchodzi w rachubę, do tego z 64MB RAM i czymś klasy VODDOO III. Zniechęci to niestety mniej zamożnych graczy, ale gra nie wyglądałaby tak wspaniale, gdyby miała chodzić płynnie na P166.

SUPERBIKE 2000 jest naprawdę wspaniałym produktem. Tak dopracowanej gry, zarówno pod względem graficznym, jak i merytorycznym, nigdy jeszcze nie widziałem. Wy-

RADIO CONTROL RACING

Krooger

MAŁE SAMOCHODZIKI, ŚREDNIA GRA, DUŻA ZABAWA

Nieważne, w jakim jesteś wieku — mogę założyć się, że zawsze chciałeś mieć własny model zdalnie sterowanego pojazdu. Jeśli z jakiegokolwiek powodu nie masz możliwości zaznać tej frajdy w rzeczywistości — zapraszam przed monitor.

RC RACING to typowa odmiana dość nietypowych wyścigów oglądanych z góry. Sterujemy w niej niedużymi, zdalnie sterowanymi modelami samochodzików. Porównywanie do RE-VOLT jest tu nieuniknione, jako że jest to obecnie jedyna konkurentka opisywanej gry. Są to produkcje nieco odmienne, ponieważ RE-VOLT wydaje się być grą przeznaczoną bardziej dla wyścigowej braci, w odróżnieniu do RC RACING, którą postawimy na półce z tytułami raczej dla młodszych odbiorców. Nie znaczy to jednak, ze RC RACING jest grą całkowicie przeznaczoną dla dzieci — co to, to nie Równie dobrze można powiedzieć, że kolejka elektryczna jest przeznaczona dla najmłodszych. Tak samo jest i w tym przypadku

Autorzy przygotowali dwa poziomy trudności. Na EASY wygrywać jest bardzo łatwo, aż za łatwo. Po włączeniu poziomu HARD w ręce dostajemy inną grę. Przeciwnicy jezdzą skutecznie — bezbłędnie, ostro i widowiskowo. Wstyd się przyznać, ale tryb HARD na początku był dla mnie nie lada wyzwaniem. Mimo to, mam dziwne uczucie, ze poziom został tu zawyżony sztucznie, tak, jakby samochody przeciwników stały się nagle o wiele szybsze.

Torów, na których mozemy się ścigać, jest osiem, a modeli samochodów — cztery: MONSTER TRUCK, STADIUM TRUCK, BAJA BUG i BUGGY. Nie jest to duzo i po kilku wyścigach czujemy pewien niedosyt. Każdy z bolidków można pomalować w osiem róznych i, trzeba przyznać, ciekawych wzorów. Nie jest to jednak wystarczająca rekompensata za mały wybór pojazdów i tras.

Na każdym z torów, porozrzucane zostały różnego rodzaju POWER-UP'y. Rakiety, dynamit, olej, nietykalność, turbo itp. — dzięki nim do ostatniej chwili nie wiadomo, kto wygra wyścig. Gratulacje należą się projektantom torów. Każda trasa ma swój niepowtarzalny wygląd i wdzięk. Na każdej z nich spotkać możemy wiele „przeszkadzajek", które po mistrzowsku komponują się z otoczeniem, np. rzucający granatami krasnal ogrodowy, ryba pluąca wodą czy pies gryzący przejeżdżające samochodziki. Dzięki tym urozmaiceniom gra nie nudzi się zbyt szybko.

Model jazdy małym samochodzikiem został oddany rzetelnie. Przejechanie szeregu wybojów jest czasami nie lada wyzwaniem dla wątlego pojazdu, podskakuje on we wszystkie strony, wymachując komicznie antenką, również zakręty pokonywane są tu z odpowiednią lekkością, co pozwala czasami na boczny ślizg kontrolowany.

Mimo kilku wad RADIO CONTROL RACING, nazywana również RC RACERS, nie jest grą kiepską. Wręcz przeciwnie, zapewnia odpowiednią dawkę emocji na kilka długich wieczorów, a rozbudowana opcja gry wieloosobowej (również przez internet) przedłuża czas gry i pozwala konkurować między sobą choćby członkom rodziny. Czy zauważyliście, że gdy ojciec kupuję dziecku kolejkę elektryczną, to w końcu spędza przy niej więcej czasu niż samo dziecko? Nie pozwólcie by tak było i w tym przypadku.

Ocena: 6

Produkcja:

Wymagania:
P90, 16 MB RAM, 60 MB HDD

Uwagi:

LEGO RACERS

Krooger

Znudziła się wam jazda w kółko tymi samymi samochodami, oferowanymi przez dostępne na rynku gry komputerowe? Wszędzie te Vipery, Porsche i Ferrari, co za nuda... Co byś powiedział na możliwość zaprojektowania własnego samochodu? Proszę bardzo, to co, że jest z klocków LEGO, zawsze to coś innego..

LEGO RACERS to, jak tytuł wskazuje, wyścigi samochodowe osadzone w świecie nieśmiertelnych klocków LEGO. Nie są to jednak zwykłe wyścigi. Różnią się one od zwykłych tym, że zarówno kierowców, jak i samochody, którymi się ścigamy, możemy stworzyć własnoręcznie. Jak? To proste — wybierając odpowiednie klocki z dostępnej kolekcji.

Celem gry jest wygranie serii wyścigów, odblokowanie kolejnych torów i zestawów klocków, i na końcu spotkanie się z "niepokonanym" RDCKET RACEREM na jego własnym torze. Zadanie wydaje się trudne, ale nieco wprawy i niezłego refleksu wystarczy, aby odnieść sukces.

Grę zaczynamy od "zbudowania" kierowcy, wyrobienia Prawa Jazdy i skonstruowania pojazdu, którym będziemy się ścigać. Wybór klocków jest na początku nieco ograniczony, ale wraz z sukcesami osiąganymi w grze zestaw powiększa się, więc nie ma powodu do narzekania. Możliwość dowolnego kombinowania z wyglądem postaci — głową, fryzurą, tułowiem i nogami daje niekiedy bardzo śmieszne efekty.

Po chwili, gdy nasza postać jest już gotowa, trzeba zrobić jej zdjęcie do Prawa Jazdy. Przy pomocy specjalnej opcji zmieniasz wizerunek swojej postaci. Możesz być wesołkiem (jak Ator), typem raczej groźnym (jak Roos) czy po prostu smutasem (jak ja) — wariantów jest dużo. Ostatnim krokiem jest skonstruowanie wehikułu — wybieramy podłoże i krok po kroku... znaczy się, klocek po klocku budujemy samochód naszych marzeń. Po złożeniu pojazdu wybieramy się na tor testowy sprawdzić, jak prowadzi się nasze cacko, zarówno w terenie, jak i na płaskiej nawierzchni. Ilość klocków wykorzystanych przy budowie wpływa na ciężar samochodu i co za tym idzie, na jego zachowanie się na drodze.

Klocki powinniśmy rozmieszczać symetrycznie, tak, aby nie było przeciążenia na żadnym boku pojazdu i aby prowadził się stabilnie.

Oczywiście zarówno w konstrukcji postaci, jak i pojazdu, dostępne są gotowe warianty, które możemy wykorzystać, ale uwierzcie mi, nic nie daje takiej radochy, jak zrealizowanie własnego pomysłu.

Gra ma charakter czysto zręcznościowy. Torów na których przychodzi nam się ścigać jest 25, z tym, że prawie połowa jest odbiciem lustrzanym poprzednich. Szkoda, bo z tego co widać, pomysły na trasy autorzy mieli bardzo ciekawe. Zewsząd otacza nas świat klocków wkomponowanych w otoczenie, na każdej z tras rządzi inny kierowca, a po drodze porozrzucane są cztery rodzaje bonusów w postaci różnokolorowych klocków. Zielone to przyspieszenie, czerwone broń, niebieskie osłony a żółte to niespodzianka dla zawodników jadących za nami. Dodatkowo na trasie leżą białe klocki, które ulepszają posiadany już bonus — większe przyspieszenie, inny rodzaj broni, mocniejsze osłony czy ciekawszy prezent dla przeciwników.

Radość z gry jest przeogromna. Ludziom w moim wieku nie za bardzo wypada bawić się klockami LEGO — głupio to wygląda. Co innego, gdy bawię się na ekranie monitora, nikt nie widzi, zakładam słuchawki i spokojnie przenoszę się w świat LEGO, wprawdzie tylko wirtualnych, ale lepsze klocki na monitorze niż obciach u dziewczyny;).

Uwierzcie mi, mimo krótkiego czasu potrzebnego na przejście LEGO RACERS, można w tą grę grać długo. Jeszcze do tej pory nie mogę się opamiętać. Buduję coraz to wymyślniejsze samochody, zapamiętuję, gdzie na trasie leży turbo i bonusy, i ciągle mi mało, a dla sportu wygrywam z RDCKET RACEREM.

Zanim zagrałem w tą grę nie myślałem, że napiszę coś takiego — LEGO RACERS mogę polecić wszystkim miłośnikom zręcznościowych wyścigów, szczególnie nieco młodszym. Świetna, trójwymiarowa oprawa graficzna, dopasowana do klimatu muzyka i niesamowita dawka grywalności sprawiają, że jest to idealna gra na długie... wieczory. Dzieci w nocy śpią.

Polecam.

Ocena:
Produkcja: 7,5

Wymagania:
P166 MMX, 32 MB RAM, 210MB HDD

Uwagi:

THE SIMS

RODZINA SIMEM SILNA

Yanoos

THE SIMS była jedną z bardziej oczekiwanych Zamiary twórców były niezwykle ambitne — zrobić symulację ludzkiego życia, a efekt mógł być każdy — od totalnego niewypału po grę genialną

BEZROBOTNY SCENARZYSTA

To dziwna gra. Nie ma fabuły, szczegółowego scenariusza, zakończenia. To ty decydujesz o tym, kim są twoi bohaterowie, co ich spotyka, jak wyglądają, żyją, a nawet w pewnym stopniu — co myślą. O co więc chodzi w tej grze? A o co chodzi w życiu? Jedni żyją tylko po to, by dobrze się bawić, kosztem przyszłości i zdrowia. Inni pędzą żywot na zbieraniu dóbr doczesnych, dzieł sztuki, meblowaniu domu. Jeszcze inni poświęcają się rodzinie i przyjaciołom, dbają o ognisko domowe i spokój. Są też tacy ludzie, dla których najważniejsza jest kariera, polykanie jej kolejnych szczebli i awanse. Co ciekawe, każda z tych drog moze przynieść zadowolenie czy szczęście, kazda może też śmiertelnie zmęczyć.

THE SIMS jest grą o życiu, zarówno tym szczęśliwym, jak i nieudanym. Kierujesz losami swojego bohatera (lub bohaterów) i w zależności od tego, jak to robisz, dostarczasz im zadowolenia albo trosk i niewygód. Mozna się domyśleć, ze autorom chodziło o to, by twoi Simowie byli szczęśliwi na jeden z wielu sposobów. Tak naprawdę jednak z gry w THE SIMS mozesz czerpać zadowolenie nie tylko z tego powodu. Jednych graczy ucieszy piękny dom, wybudowany i umeblowany za ciężko zarobione pieniądze. Innych zainteresuje bujne życie towarzyskie i uczuciowe, imprezy, nieróbstwo. Jeszcze innych — udana kariera zawodowa. Jak w życiu.

IT'S ALIVE!!!

Zabawę zaczynasz w stylu erpegowym — od stworzenia bohatera (lub całej ich rodzinki). Nadajesz mu nazwisko, wybierasz jedną z kilkudziesięciu facjat i jedno z tyluż ciał. Twój człowieczek może chodzić w poplamionej bluzie albo garniturze, w koszulce Bulls albo stroju ninja — zasoby gry wsparte przez „skórki" umieszczone w internecie są niemal nieograniczone.

Następnie dokonujesz jednego z ważniejszych wyborów w grze — rozdzielasz pulę punktów pomiędzy pięć cech schludność, przebojowość, aktywność, usposobienie i nastawienie. Proporcje pomiędzy nimi są ważne dla charakteru Sima — możesz stworzyć flejtucha, który jednak pozostawiony sam sobie przeznaczy czas na kształcenie się, albo wygadanego lenia, który dorwie się do kolejki elektrycznej dziecka. Praktycznie każdy Sim może być inny. Następnie wybierasz domek dla swojego pupila i zaczynasz grę.

...JESZCZE JEDEN NOWY DOM

THE SIMS posiada trzy główne tryby — życia „real-time", kupowania i budowania.

Tryb budowania jest doskonałym przykładem połączenia prostoty z ogromnymi możliwościami. Bardzo łatwe, szybkie i intuicyjne jest stawianie ścian, ich wyburzanie, umieszczanie okien czy drzwi. Błyskawicznie dobudować możesz schody i piętro, w ciągu kilku sekund wykopać przed domem basen. Kilkoma kliknięciami myszy kładziesz całe podłogi i malujesz pomieszczenia.

Co prawda na początku dostajesz gotową „skorupę" domu, jednak warto na przyszłość wiedzieć, że duże znaczenie odgrywa ergonomia budynku. Samopoczucie i przebieg życia twoich Simów w sporym stopniu zależą od tego, jak rozmieszczone są pomieszczenia, jak są duże i ile ich jest. Ważne jest tez, gdzie umieściłes okna i drzwi. Nikt nie lubi wędrować do ubikacji przez cały dom czy spędzać czas w „ślepej" kuchni.

Duzo większe znaczenie ma jednak to, jak wykorzystasz tryb kupowania. Sprzęty, którymi meblujesz swój dom, można podzielić na trzy kategorie — użytkowe, ozdobne i kształcące. Kategorie te są wyraźne — do użytkowych należą na przykład: kuchenka mikrofalowa, wanna, szafa, lampa, telefon, łóżko. To przedmioty pozwalające prowadzić normalne życie. Do ozdób zaliczymy różnego rodzaju dzieła sztuki, kwiatki, rybki, głowę łosia (pokrytą skórą bobra:)) itp. Przedmioty i meble kształcące to na przykład szachy (logika), pianino (inwencja) czy biblioteczka (gotowanie i technika).

Warto dodać, ze niemal każdy przedmiot ma wpływ na samopoczucie Sima albo zaspokaja jego potrzeby (lodówka — głód, prysznic — higiena itp.). Od ich jakości (i ceny) zalezy, jak szybko potrzeby te zostaną zaspokojone albo jak silny będzie tenze wpływ. Przykład — w wygodnym łozu za kilka tysiaków pupil szybciej wypocznie, niz na pryczy za kilkaset. Z wszystkimi przedmiotami wchodzisz w rozmaite interakcje — lampę włączasz, w bilard grasz, a z ubikacji możesz skorzystać, umyć ją albo... spuścić wodę.

Na początku stać cię tylko na sprzęty podstawowe — na rzeczy najlepsze jakościowo trzeba zapracować, ale o tym za miesiąc w poradniku.

PROZA ZYCIA CODZIENNEGO

Twym głównym problemem jest dbanie o odpowiedni stopień zaspokojenia sześciu podstawowych potrzeb Simów. Są to — głód, komfort, higiena, wydalanie, energia, rozrywka, towarzystwo i pokój. Trudno jest zapewnić pełne szczęście — najczęściej któreś ze wskaźników kuleją, ale im lepiej urządzony i umeblowany dom, tym łatwiej o zadowolenie Simów w kilku kategoriach. Proste, codzienne czynności (mycie, jedzenie, spanie) zajmują nadspodziewanie wiele czasu. Można ułatwić sobie nieco zycie, wynajmując przez telefon (leniwą) sprzątaczkę, (kosztownego) fachowca, (skrupulatnego) ogrodnika czy zamawiając pizzę (gdy gotować się nie chce). Są tez inni „goście" — strazak (gdy wybuchnie pozar) i złodziej (bo lubi).

Warto tez znaleźć czas na podnoszenie umiejętności twoich bohaterów. Są to: gotowanie, logika, technika, charyzma, kondycja i inwencja. Owocuje to w pracy zawodowej. Trudno być oczywiście we wszystkim najlepszym — najlepiej z rozwojem postaci poczekać do momentu znalezienia pracy.

Dość śmiesznie twoi bohaterowie trenują — potrafią godzinami gadać do lustra, by zdobyć punkt charyzmy albo bębnić w pianino, by zyskać na inwencji.

Jezeli jesteśmy przy pracy, to w końcu trzeba ją znaleźć — pieniądze mają bezpośredni wpływ na poziom życia Simów (straszni z nich materialiści i przykładni konsumenci). Autorzy przygotowali dziesięć podstawowych karier, a kazda ma sześć szczebli awansu. Są one bardzo zróżnicowane — od biznesu i rozrywki, przez służbę wojskową i karierę naukową, po drogę przestępcy lub sportowca. Każda z nich wymaga nieco innych umiejętności, innego trybu życia i przynosi inne dochody. Można też nic

nie robić i patrzeć, jak komornik wynosi kolejne sprzęty.

Szkoda, że nie widzimy naszego Sima w pracy — po prostu rano wychodzi, wsiada w podstawiony samochód, a po południu wraca (albo — wychodzi w nocy, wraca nad ranem). Nie przewidziano weekendów ani urlopów. Co drugi dzień można co prawda nie iść do pracy, ale dwa dni absencji oznaczają zwolnienie z roboty.

Ocena: 8
Produkcja:
Wymagania:
P233, 32 MB RAM
Uwagi:
Czekamy na „dwójkę".

LOVE ME TENDER

Układy rodzinne, uczuciowe i towarzyskie to jeden z najciekawszych aspektów THE SIMS. Pisząc ten artykuł mam sześcioosobową rodzinę (maksymalnie — osiem osób). Mój główny bohater nakłonił do małżeństwa sąsiadkę, z którą dorobił się potomstwa. W grze nie ma scen seksu — dali sobie buzi, przytulili się i już. Potem, mając już żonę, Sim Yanoos poderwał...

sąsiada. Sąsiad sprowadził się z dzieckiem. Zabrakło już sąsiadów, więc stworzyłem nowego Sima i zamelodowałem niedaleko. Wyszła za niego za mąż... żona mojego głównego bohatera. Efekt — podwójnie zamężna kobieta mieszka z trzema facetami, w tym z kochankiem jednego ze swoich mężów. Mogą przytulać się do siebie i całować, tylko lepiej gdy reszta nie widzi — dochodzi bowiem do scen zazdrości, bijatyk, przestają się lubić, a w końcu, gdy jest bardzo źle, któreś się wyprowadza. Wenezuelskie telenowele bledną.

Proces zdobywania przyjaciół i zacieśniania więzów uczuciowych jest równie intuicyjnie skonstruowany, jak cała reszta gry. Po kilku rozmowach z neutralnym sąsiadem staje się on przyjacielem rodziny. Kilka wzajemnych wizyt, jakaś potańcówka i zaczyna robić się gorąco. Do standardowych opcji typu „rozmawiaj", „wyproś" dochodzą na przykład „zabawiaj", „zażartuj", potem, „przytul", „pocałuj" i wreszcie „oświadcz się".

Jeżeli wszystko jest okej, a twoi bohaterowie darzą się gorącym uczuciem, pada propozycja adopcji dziecka albo zrobienia go, hmmm, we własnym gronie. Buzi buzi i pojawia się kołyska z wrzeszczącym bachorem. Po trzech growych dniach staje się on zwykłym, 8-12 letnim dzieckiem. Niestety, nigdy nie stanie się dorosły i ma mniejsze możliwości interakcji z otoczeniem, niż rodzice. Nie zarabia darmozjad pieniędzy, nie ma umiejętności, ale za to musi chodzić do szkoły i przynosić stopnie. Gdy nie dbasz o pociechę, przychodzi opieka społeczna i ją zabiera.

PIOSENKA NA ZYCZENIE

O stronie technicznej THE SIMS można powiedzieć wiele dobrego. Genialny jest interfejs odpowiadający za interakcję z otoczeniem, cieszy przemyślana i przejrzysta konstrukcja każdego z trybów i menu. Wszystko jest logicznie ułożone, a na dodatek dokładnie objaśnione niezłą i dowcipną polszczyzną. Graficznie — bez zarzutu. Choć gra nie wykorzystuje akceleratorów 3D, wygląda bardzo ładnie, ciesząc oczy mnogością szczegółów. Można jednak wyłączyć kilka efektów, by „chodziła" szybciej. Zaskakuje ogromny zestaw ruchów postaci i czynności, jakie mogą wykonać.

Muzyka, szczególnie w trybach budowania i kupowania także jest ładna, a odgłosy normalnego życia — bardzo naturalne. Simy gadają w swoim języku, a nad ich głowami wyświetlane są dymki z tematem rozmów albo myśli.

THE SIMS to program bardzo elastyczny. Łatwo dodać do niego nowe elementy (tekstury czy muzyczki słyszane z radia — jako MP3), co kilka dni pojawiają się w internecie nowe meble i przedmioty. Istnieje też kilka programów do samodzielnego tworzenia dodatków.

I ŻYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE

Nie jest to gra ani słaba, ani genialna. Na pewno jest jednak oryginalna i nowatorska w każdym elemencie. Nie wszystko to, co pragnęliśmy ujrzeć w THE SIMS znalazło się tam, ale przecież trudno było spodziewać się czegoś konkretnego. Brak było punktu odniesienia do przewidywań, a teraz brak jest do porównań. Tak bywa z tytułami pionierskimi, tworzonymi w całości od podstaw, nie wykorzystującymi gotowego pomysłu albo engine'u.

Trudno nie zauważyć licznych ograniczeń i ułatwień, które zaakceptowali twórcy, a które nas mogą razić. Życie Simów tylko trochę przypomina prawdziwe, pokazując jedynie nieliczne aspekty naszej rzeczywistości.

Duża elastyczność gry i spore zaangażowanie internetowe graczy i producenta dobrze wróżą THE SIMS. Szczerze ją polecam, choć zdaję sobie sprawę, ze nie jest to produkt uniwersalny, dla kazdego.

Wspomniane ułomności nie przeszkadzają świetnie się bawić. Dla kogoś, kto polubił tą grę, staje się ona nałogiem. Zdarzało się, ze nie zapomniałem nakarmić Sima i dbałem o jego kondycję, samemu siedząc przez cały dzień bez ruchu i jedzenia. Oznacza to — można polubić THE SIMS, byle bez przesady.

A gdy już się do woli nagramy i ochłoniemy, oczekujmy drugiej części. Nic o niej na razie nie słychać, ale miejmy nadzieję, ze powstanie. Przeciez inne dziecko Wrighta, SIM CITY, tez było kiedyś grą nowatorską, oryginalną, dziwaczną.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS - THE IRON PLAGUE

Roos

POWRÓT KRÓLA

Kiedy kilka miesięcy temu wyszły na jaw kłopoty finansowe GT Interactive, firma postanowiła pozbyć się teamu Cavedog'a. Po rewelacyjnej TOTAL ANNIHILATION przyszły chude lata - KINGDOMS mimo dość pozytywnej prasy sprzedało się fatalnie, a praca nad AMEN wlokły się w nieskończoność. Dodatek do TA:K był wtedy prawie skończony i na szczęście można go już kupić w sklepach. IRON PLAGUE pokazuje, za druga część TOTALA mogłaby być bardzo dobrą grą. Czy będzie? Oby.

Po wojnie w Darien nastał krótki okres spokoju. Zwycięzcy konsumowali swój sukces wprowadzając nowe porządki, uszczęśliwiając wszystkich prawych obywateli. Pewnego dnia jednak odkryto ciało ptaka, który wydawał się być całkiem normalny, poza małym szczegółem - zrobiono go z drawna i stali. Wkrótce miało okazać się, kto jest jego konstruktorem.

Nowa rasa, Creon, to spadkobiercy starego króla Danen, Garacaius'a. Nie praktykują magii - są miłośnikami zaawansowanych technologii. Manę dobywają z rafinerii, nie używają lodestone'ów. Ich armia składa się z ludzi, robotów i pojazdów napędzanych parą wodną. Są tak różni od reszty mieszkańców świata TA:K, że na początku po prostu doń nie pasują. Z czasem i rozwojem zawartej w grze historii ich egzystencja wydaje się być bardziej uzasadniona, jednak w określeniu „fantasy strategy game" nijak nie da się ich zmieścić. Jako jedyni przypominają trochę Core i ARM ze starej TA.

Dwadzieścia cztery misje „singlowe" dostarczają aż nadto wyzwań nawet dla zaawansowanych graczy. Od samego początku nie jest łatwo, ale nie spodziewamy się przecież się bułki z masłem - w końcu dodatek przeznaczono dla weteranów oryginalnej KINGDOMS. Tradycyjnie na początku dostępne jest tylko kilka jednostek, których stopniowo przybywa wraz z rozwojem akcji. Niestety, Creoni dostali we władanie nieco mniej typów maszyn wojennych niż inne rasy. Można by to tłumaczyć bardzo wysoką sprawnością bojową jednostek zaawansowanych, jednak mimo wszystko daje się odczuć braki, szczególnie wśród jednostek lądowych. Zachowano tradycyjną formę fabularną z TA:K - co jedną - dwie misje następuje zmiana kontrolowanej rasy. Zabieg ten wymusza dogłębne zapoznanie się ze wszystkimi dostępnymi w grze jednostkami.

Skończyły się czasy panowania Veruny. Patch 3.0 instalowany razem z grą zmienia minimalnie jej balans (np. osłabia sterowce), a Creońska flota po prostu miażdży przeciwnika. Pancerne statki i łodzie podwodne siają śmierć i zniszczenie w szeregach nawet najlepszych graczy Varuny. Na lądzie można spokojnie próbować się bronić. Dobrą taktyką na wykończenie Creona jest szybki atak i zablokowanie możliwości produkcji dużej liczby jednostek wyższego poziomu. Przy zbliżonych poziomem graczach wygra ten, który zdobędzie więcej surowców. Tak to już w RTS-ach często bywa...

Dodatek uzupełnia zbiór mapek multiplayer o 25 nowych plansz, z których niestety tylko kilka używa pięknego, Creońskiego tilesetu. Szkoda! Wspomniany patch 3.0 naprawia wiele problemów istniejących w oryginalnej TA:K, jest wśród nich też słynny burak powodujący potężne spowolnienie gry przy obecności na mapie więcej niż kilkudziesięciu jednostek.

IRON PLAGUE to dobry dodatek. Nie podnosi dramatycznie wartości KINGDOMS, jest tylko miłym rozwinięciem tematu. Dlatego też otrzymuje identyczną ocenę.

Produkcja: 7

Wymagania:
P200, 32 MB RAM, orginał TA:K

Uwagi:
Kiedy ZAZ ???

DRAGONFIRE

Według wielu miłośników gier, DIABLO zapoczątkowało nowy podgatunek RPG. Moim zdaniem było to nic innego, jak powrót do korzeni, dalekiej przeszłości, kiedy to godzinami przesiadywało się w salonach gier.

Tamta zabawa była prosta. Przeważnie musiałeś przedrzeć się przez setki przeciwników, bez specjalnego główkowania, wystarczył refleks, zręczność i celność. Właśnie takie było DIABLO. W ślad za sukcesem powstało wiele innych pozycji, jak DARKSTONE, REVENANT CZY NOX.

DRAGONFIRE ma zamiar po raz kolejny podbić serca graczy wartką akcją i domieszką przygodową, czyli odrobiną problemów odbiegających od zwyczajnego wyrzynania kolejnych wrogów.

Na początku należy wybrać postać, w którą chciałbyś się wcielić. Może to być: Lorreana Khatoum (łuczniczka), Trey D'Tarn (rycerz), Bahio Crerac (pirat) albo Igor Helm (banita). Każdy z bohaterów ma własne powody, dla których rusza w pogoń za Roweną Rodan, od której to zaczęły się wszystkie kłopoty. Fabuła nie należy do skomplikowanych. Musisz uratować świat przed mroczną magią czarnoksiężnika, zwanego Vicotnik. Niestety, nikt nie zdaje sobie sprawy z powagi twojej misji, dlatego nie możesz liczyć na bezinteresowną pomoc ze strony innych ludzi.

Jedno, czego nie znalazłem w DRAGONFIRE, to możliwość gry magiem. O dziwo, jedna z najciekawszych postaci w światach fantasy nie jest dostępna. Mam szczerą nadzieję, że to ulegnie zmianie, gdyż gra dużo straciłaby na swojej atrakcyjności.

Co ciekawsze cechy i atrybuty opisujące bohaterów DRAGONFIRE są jeszcze bardziej uproszczone, niż w samym DIABLO. Czy takie posunięcie wyjdzie grze na dobre, dopiero się okaże, ale to tylko potwierdza moją teorię, iż DRAGONFIRE nie będzie rasową przedstawicielką gatunku RPG.

Tym bardziej, że twój bohater ma do dyspozycji trzy "życia". Będziesz mógł uzupełniać straty dostępnych ci wskrzeszeń zarówno za pomocą magicznych mikstur, jak i woli uradowanych z twoich postępów bogów.

Każdą postać możesz wyposażyć w trzyczęściowy pancerz i trzy rodzaje oręża, w tym także broń miotaną. Początkowo pancerz przypomina bardziej kubrak płatnerza niż prawdziwą zbroję, mającą chronić przed uderzeniami dwuręcznych mieczy, ostrych zębów i pazurów. Z czasem jednak odnajdziesz potężniejsze wersje pancerza, jak również broni.

DRAGONFIRE nie nabrała jeszcze odpowiedniej dynamiki, jakiej oczekiwalibyśmy od gry takiego rodzaju. Akcja jest zbyt powolna. Wynika to z niedokończonego jeszcze engine'u. Jednak nie ma się czym martwić, przecież to dopiero wersja beta, która może zostać gruntownie zmieniona i zoptymalizowana.

Zagadki zawarte w DRAGONFIRE są dokładnie takie, jakich się spodziewałem — niezbyt trudne, w sam raz dla gry akcji. Czasami trzeba odnaleźć klucz pasujący do zagradzających drogę drzwi, innym razem zdobyć mapę nawigacyjną, potrzebną by dostać się na dawno zapomnianą wyspę. Jeszcze kiedy indziej zostaniesz zmuszony do ustawienia kilku dźwigni w odpowiedniej kombinacji. Przeciętny gracz nie będzie miał większych problemów z rozwiązaniem wszystkich zagadek.

DRAGONFIRE ma być pozycją odprężającą po morderczych zmaganiach w szkole, pracy, czy też grze w inne, bardziej wymagające tytuły.

Nie zabrakło także opcji zabawy dla wielu graczy, bez której gry często tracą swój wyśmienity klimat. Rozgrywka wieloosobowa pomyślana jest głównie jako kooperacja pomiędzy graczami, choć tylko jeden uczestnik może zostać prawdziwym zwycięzcą.

Grafika opiera się na podobnym pomyśle co SILVER — tłem są uprzednio przygotowane obrazki (najzwyczajniejsze bitmapy), po których poruszają się wszystkie postacie. Z rzadka można zauważyć drobne animacje, mające nadać otoczeniu wrażenie życia i pewniej niepowtarzalności. Choć nie miałem okazji tego zweryfikować, DRAGONFIRE składa się z 500 różnorodnych lokacji, które tylko czekają, żebyś oczyścił je z nagromadzonego w nich zła.

Udźwiękowienie gry na razie utrzymane jest na niskim poziomie — brak jest muzyki czy bitewnych okrzyków i szczęku broni. Jednak, jak twierdzą autorzy, wszystko to znajdzie się w finalnej wersji DRAGONFIRE. Prace nad grą wciąż trwają i nadal wszystko może ulec zmianie na lepsze. Czego wam i sobie życzę.

LucasArts Entertainment Company Prezentuje

STAR WARS FORCE COMMANDER

- Strategia czasu rzeczywistego w pełnym trójwymiarze
- Prowadź do boju Rebeliantów lub siły Imperium
- Ponad 70 rodzajów jednostek
- Odwiedź miejsca znane z Trylogii, takie jak lodowa planeta Hoth, czy przepiękny księżyc Endor
- Innowacyjny system dowodzenia
- Niespotykane wcześniej jednostki, opracowane specjalnie dla gry Star Wars: Force Commander
- Niesamowite efekty specjalne, takie jak: wstrząsy kamery wywołane wybuchem czy dym i kurz unoszący się spod pojazdów
- Rewolucyjny system graficzny
- Kamera umożliwiająca obserwowanie wszystkich zakątków pola walki
- Gra dla wielu graczy w sieci LAN i w Internecie

Oficjalna strona Star Wars: starwars.com

Dystrybucja w Polsce:
Licencja EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
[illegible] Warszawa, ul. Chorzelowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 63, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WYMAGANY 3D ACCELERATOR

Prowadź do boju gigantyczne armie pochodzące z Trylogii *Gwiezdnych Wojen*

LUCAS Arts

A TERA...

ARCATERA

Bamse

Zadanie, jakie ARCATERA stawia przed graczem, nie wygląda na zbyt wyszukane: tajemnicza sekta o profilu satanistycznym, nazywająca się Ciemnym Bractwem, chce obalić księcia — urzędującego władcę miasta Senora. Gracz, sterując pojedynczym bohaterem bądź też nawet czteroosobową drużyną, musi te plany pokrzyżować, a ma na to 3 tygodnie. Schemat chyba rzeczywiście dość oklepany, ale ARCATERA ma być wyjątkowa dzięki niepowtarzalnemu klimatowi, nad którym autorzy pracowali w sumie przez... 12 lat!

Gra osadzona będzie w uniwersum Arcatera — średniowiecznym, niekomputerowym świecie RPG. Sporą część owych 12 lat pochłonęły szczegółowe badania nad okresem jego Wieków Średnich. Dzięki temu będziemy działać w wiernie odtworzonych realiach rycerzy, smoków, zamków i królów, ale autorzy zapewniają, że nie doszukamy się w grze żadnych historycznych miejsc, postaci czy zdarzeń.

Twórcy gry obiecują, że jak w większości współczesnych gier przygodowych lub RPG, każda postać napotkana w grze będzie wiodła swoje własne życie i miała swoje zajęcia. Ten zabieg ma sprawić, że świat ARCATERA nie będzie sterylny. A mieszkańców Senory i okolic ma być całkiem sporo, bo aż 120 osób. Kwestia sztucznej inteligencji przeciwnika też ma być rozwiązana ciekawie. Członkowie Ciemnego Bractwa będą knuć spiski przeciwko bohaterom nawet bardzo daleko od miejsca, w którym aktualnie rozgrywać się będzie akcja. Będą mieć w zanadrzu kilka skutecznych sztuczek, w tym przenoszenie z miejsca na miejsce przedmiotu, będącego obiektem poszukiwań gracza, kiedy ten niebezpiecznie się do niego zbliży.

Główną zaletą ARCATERA ma być duża swoboda działań. Na dobrą sprawę można będzie się przez te trzy tygodnie obijać, obżerać i zabawiać w knajpach. Oczywiście nie doprowadzi to do niczego dobrego — po upływie 21 dni książę zostanie obalony — ale autorzy mówią, że i to może być interesujące. Jeśli natomiast gracz postanowi podjąć się powierzonego mu zadania, to i wtedy będzie mógł wybrać spośród kilku dróg prowadzących do celu, a efektem trzytygodniowych zmagań będzie jedno z aż dziewięciu różnych zakończeń.

Dziwić może fakt, że ARCATERA nie wykorzystuje engine'u 3D. Akcja rozgrywać się będzie w jedynie prerenderowanych lokacjach z w pełni animowanymi tłami. W wersji beta, w którą miałem okazję pograć, najbardziej podobało mi się będące w ciągłym ruchu niebo. Właśnie ten ruch i efektowne dobranie odcieni niebieskiego koloru potęgowały atmosferę grozy, jaką odznacza się cała gra. Oczywiście wszystkie postacie i obiekty będą na bieżąco cieniowane, a do tego będziemy mogli podziwiać większość znanych dziś efektów graficznych.

Autorzy twierdzą, że gra będzie bardziej przygodówką, niż RPG. Wszelkie questy i zagadki, w których kluczową rolę odegrają znajdowane przez graczy przedmioty, rzeczywiście wskazują na pierwszy z wymienionych gatunków. Co prawda erpegowym zwyczajem będzie trzeba stworzyć swoją drużynę, ale umiejętności poszczególnych jej członków nie będzie można rozwijać. Czy to dobrze, czy źle — przekonamy się niebawem. Teoretycznie gra miała ukazać się na przełomie marca i kwietnia, ale mój wielki nos podpowiada mi, ze nic z tego — po prostu podczas jej demonstracji na konferencji prasowej w Budapeszcie widać było, ze jeszcze dużo jest do poprawienia. Ale przed wakacjami raczej na pewno w nią zagramy.

DAY OF THE DESTROYER
MIGHT AND MAGIC 8

Mighty Magic Power Ranger THE WORLD IS ENOUGH

Dni świata są policzone. Krąg nekromantów z kontynentu Jadame przeliczył swoje siły. Postanowił wskrzesić legendarnego półboga Escatona „Niszczyciela", powstrzymanego wieki temu przez kapłanów z Erathii podczas próby obrócenia świata w perzynę. Sztuka ta im się udała - niestety, jednak ich moc była niewystarczająca, by kontrolować przyzwanego.

Ty, graczu, jesteś wysłannikiem starożytnych królestw. Przybywasz samotnie na Jadame i musisz uratować świat, a potem powtórnie zgładzić „Niszczyciela". To nie pomyłka, w M&M8 nie kreujesz od razu całej drużyny, tylko jedną postać wybraną z, oprócz typów standardowych, jednej z kilku nowych ras: trolla, Mrocznego Elfa, wampira, oraz którąś z profesji wyjściowych: np. nekromantę. Od twojego wyboru będzie zależało jeszcze więcej, niz w przypadku M&M7. gdyż tym razem przedstawiciele poszczególnych ras będą mieli również specjalne zdolności i ograniczenia. Na przykład wampir, jako istota magiczna, ma zwiększoną ilość mana, nie szkodzą mu żadne niemagiczne ataki, może zmieniać się w mgiełkę i przenikać pod zamkniętymi drzwiami. Dojdą również nowe, „ogólnodostępne" umiejętności. Bardzo ciekawie zapowiada się np. hazard, pozwalający oszukiwać w zaimplementowanej w grze karciance (to jakaś rozprzestrzeniająca się moda!).

Szybko staniesz jednak przed możliwością skaptowania do drużyny jeszcze czterech poszukiwaczy przygód. Nowych członków ekipy zyskujesz na kilka sposobów - odwiedzając rozmaite gildie i pertraktując z mistrzem, czy nie „zwolniłby" jednego ze swych uczniów (taka opcja wymaga sypnięcia złotem, ale za to dostaniesz doświadczonego zakapiora) lub rozmawiając z którymś z napotkanych mieszkańców osiedli - wtedy nie stracisz ani grama kruszcu, ale zyskasz na ogół zupełnego nowicjusza. W podobny sposób będziesz mógł także przyłączyć istoty występujące jako potwory. Za to nie będzie już niestety można zatrudniać ludzi, by za procent od znalezionego złota służyli ci na różne sposoby. Coś za coś.

Skład twojej drużyny będzie miał duży wpływ na reakcje mieszkańców. Spora część obywateli Jadame jest rasistami i jeśli np. w swojej drużynie będziesz miał krasnoluda, a trafisz do twierdzy tych walecznych „człowieczków", to możesz być pewien, że będziesz witany jak przyjaciel. Jeśli jednak z tym samym krasnoludem w zespole odwiedzisz las elfów to będziesz traktowany z rezerwą, sklepikarz narzuci straszną marżę, a „cywile" uciekną w popłochu. gdy się tylko zbliżysz.

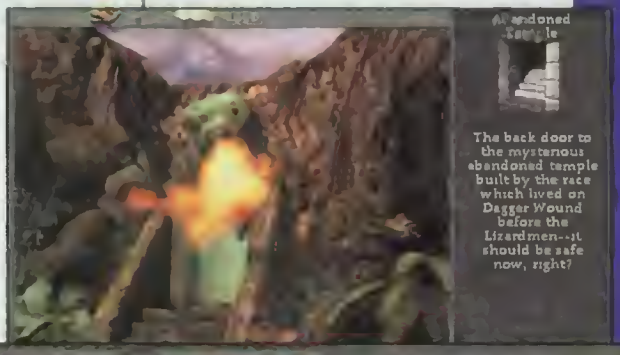
Zmienić ma się również sposób prowadzenia rozmów. Co prawda nadal nie będziesz mógł pisac własnych kwestii, ale za to po każdej wypowiedzi interlokutora będziesz mógł wybrać jedną z wielu odpowiedzi. Od rozmówców będziesz mogł wiele zyskać, ale i łatwo będzie ich obrazić, a wtedy niezbędne okażą się ostre argumenty

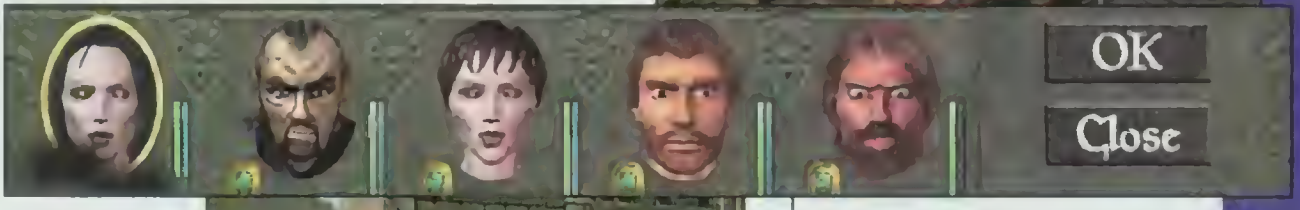
Wedle zapewnień twórców gry, stworzony przez nich świat będzie dwa razy większy od poprzedniego. A przemierzając go, będziesz mógł wykonać czterokrotnie więcej zadań, co spowoduje, że ukończenie gry zajmie bardzo doświadczonemu erpegowcowi ponad 50 godzin.

Sam styl rozgrywki nie zmienni się - nadal nad questami przeważać będą wielkie bitwy. Jeszcze większe znaczenie będzie miała zastosowana przez gracza

taktyka - czyli rozdzielanie oddziałów wroga, niszczenie ich z odległości celną salwą i uciekanie za pagórek, by nie oberwać.

Cóż, gra, mimo pewnych powtórzeń i przykrych ograniczeń, zapowiada się bardzo dobrze Poerpegujemy, zobaczymy.





SIMON THE SORCERER 3D

SIMON SAYS: NIGDY WIĘCEJ 2D

Pamiętacie lata 1993 i 1995 (bo ja prawie nie:))? Wtedy właśnie ukazały się dwie gry o szalonym malolacie paradującym w szpiczastej czapce w gwiazdki i uważającym się za czarodzieja. Obie odniosły duży sukces, zdobywając sobie nie tylko wysokie miejsca na listach światowych bestsellerów, ale także uznanie prasy. Popularność zawdzięczały dużej uniwersalności — dzieci i młodzież łatwo identyfikowały się z nastoletnim Simonem, natomiast nieco starszych wciągały niesłychanie interesujące zagadki.

Obie części STS sprzedały się na całym świecie łącznie w ponad 600 tys. egzemplarzy. Jak na przygodówki to bardzo dużo, nic więc dziwnego, że szefowie firmy AdventureSoft postanowili stworzyć kontynuację, jednak ich pierwsze próba skończyła się fiaskiem — żaden liczący się wydawca gier nie chciał zainwestować w przygodówkę 2D. Projekt wstrzymano, kilka miesięcy pracy poszło na marne, ale na szczęście twórcy STS nie zrazili się niepowodzeniem, tylko przystąpili do pracy nad trójwymiarową wersją trzeciej części serii. Tym razem pojawili się chętni do wydania gry, którzy wyłożyli pieniądze — Hasbro w Europie i Southpeak w Stanach. Pozostaje nam już tylko czekać na efekt.

A ten ma nadejść pod koniec kwietnia. Znów wcielimy się w Simona i znów będziemy musieli stoczyć twardy bój ze złym czarnoksiężnikiem Sordidem. Tym razem walka będzie się toczyć o wielką stawkę — Szymek będzie musiał pokrzyżować jego plany przejęcia panowania nad Wszechświatem. Jedną z głównych zalet swojej gry autorzy upatrują w nieliniowości scenariusza. Nie będzie ona, jak w innych grach tego typu, ograniczona jedynie do mnogości rozwiązań poszczególnych zagadek. Grę będzie można ukończyć obierając jedną z kilku ścieżek, co przypomina mi pamiętne INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. Będzie również kilka różnych zakończeń.

Wielką innowacją w serii jest oczywiście wprowadzenie trzeciego wymiaru, choć patrząc na konkurencyjne gry, nie jest to żadna ekstrawagancja. STS 3D będzie działał w oparciu o engine NetImmerse 3D, który sterował też grą PRINCE OF PERSIA 3D. Przypomnę, że obsługuje on między innymi takie efekty, jak generowanie oświetlenia i cieniowania obiektów w czasie rzeczywistym, półprzezroczystość, dynamiczne zmiany poziomu szczegółowości obiektów (nie będzie pikselozy, gdy zbliżymy się do jakiegoś obiektu) i jeszcze parę innych. Akcję mozna będzie obserwować z perspektywy zarówno pierwszej, jak i trzeciej osoby. Ważnym elementem rozgrywki ma być muzyka, zmieniająca się w zależności od sytuacji. Ponoć autorzy szykują nawet kilka ostrych heavy metalowych numerów.

Kluczem do sukcesu tej gry będzie dobre połączenie ciekawych zagadek, które spece z AdventureSoft na pewno wymyślą, środowiska 3D, niepowtarzalnego klimatu serii STS z dużą dawką wyszukanego humoru, jakim gry o czarodzieju Szymonie zawsze mogły się pochwalić. Jeżeli jeszcze zostanie dobrze spolszczona (że będzie lokalizowana, to pewne) — możemy spodziewać się hitu, którym znów będą mogły delektować się gracze o różnym stopniu zaawansowania wiekowego. Pozostaje czekać.

HITMAN CODENAME 47

HITMAN: CODENAME 47 będzie należeć do nowego trendu gier, zapoczątkowanego nieco ponad rok temu przez THIEF'A, pozwalających wcielić się w postać złoczyńcy. W wymienionej przed chwilą pozycji gracze mogli zrealizować się jako najemni złodzieje, tu natomiast przestępstwo będzie nieco większego kalibru -- wcielimy się bowiem w płatnego mordercę. Gra będzie podzielona na 27 etapów, wśród których będzie 5 misji głównych, a pozostałe 22 będą składać się na przygotowania do nich: a to gromadzenie broni, a to zbieranie informacji, a to jeszcze coś innego.

Najważniejsze w całej grze ma być planowanie akcji. Autorzy gry zapowiadają, że jej przygotowanie będzie zajmować około 80 proc. czasu całej misji, a wykonanie roboty tylko 20. Trzeba zaznaczyć, że w przeciwieństwie do innych gier akcji przeciwnicy nie będą do nas strzelać, jak tylko nas zobaczą. Dopóki nie wyciągniemy broni lub nie wejdziemy tam, gdzie nie wolno, będą nas traktować jak zwykłego przechodnia. Na przykład w jednej z misji cel przeznaczony do likwidacji znajdować się będzie za ogrodzeniem w centrum miasta. Aby dobrze przygotować się do misji, trzeba będzie wtopić się w tłum przechodniów i niby to czytając gazetę przyjrzeć się patrolującym strażnikom i zapamiętać tory ich patroli. Potem dokładna analiza połączona z obliczeniem na co ilu sekund potrzeba, obmyślenie drogi ucieczki i do dzieła.

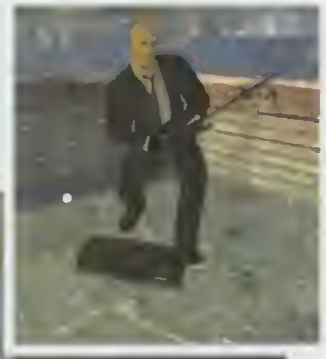
W innej misji wybierzemy się do Hong Kongu, aby ustrzelić przywódcę Triady Czerwonego Smoka — tamtejszej mafii. Najpierw trzeba będzie zdobyć specjalne ubranie, w którym chodzą członkowie Triady, i dopiero w takim przebraniu podkraść się do celu i wykonać zadanie. A odzienie oczywiście należy z kogoś zedrzeć. Tu należy pamiętać, aby dobrze ukryć ciało nieszczęśnika, który będzie musiał oddać swoje łachy, bo rwetes, jaki może wywołać jego odnalezienie przez innych członków Triady, pokrzyżuje wszelkie plany.

Oczywiście nie trzeba koniecznie korzystać z tak subtelnych metod — można po prostu przypuścić atak frontalny. Tego nikt nam nie zabroni, tym bardziej, że będzie czym strzelać. Nie o to tu jednak chodzi. Ostrzeganie, że w otwartej wojnie szanse mamy nikłe, jest oczywiście zbędne, więc autorzy obiecali zadbać o inny środek mający zminimalizować rozlew krwi -- jeśli w strzelaninie w centrum miasta, która przerodzi się w rzeź, zginie zbyt wielu Bogu ducha winnych cywili, trzeba będzie wyłożyć nieco gotówki, aby "ktoś tu posprzątał".

Z ciekawostek technicznych na razie wiadomo tylko tyle, że gra opierać się będzie na silniku 3D, pozwalającym na obserwowanie akcji z perspektywy tak pierwszej, jak i trzeciej osoby, oraz że ten engine będzie wyposażony we wszystkie, bądź prawie wszystkie "cuda techniki", znane obecnie programistom — włącznie z hitem ostatniej zimy, czyli falującymi fragmentami ubrań, co mogliśmy podziwiać w grze NOCTURNE.

Szefowie firmy IO Interactive, dla której HITMAN: CODENAME 47 ma być debiutem, twierdzą, że gra będzie gotowa na wiosnę 2000 roku. Niestety, wieść niesie, że programiści są dopiero na etapie tworzenia animacji postaci, więc radzę nie traktować poważnie tego terminu.

Poważnie za to należy traktować bohatera gry — łysego, bezwzględnego mordercę.

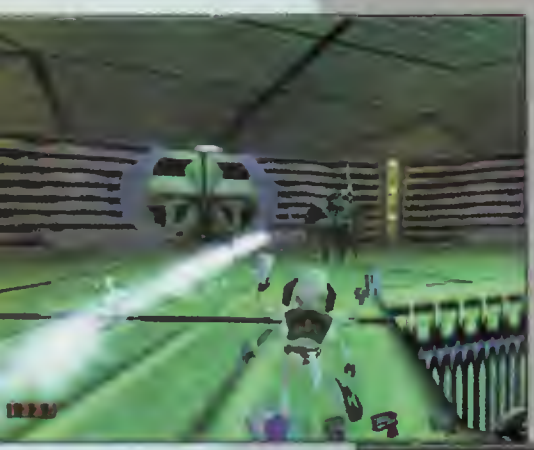


POWRÓT CZŁOWIEKA ZWANEGO PERYSKOPEM

MDK

Roos

Lada miesiąc półki sklepowe ugną się pod ciężarem drugiej części hitu sprzed kilku lat, kontynuacji MDK autorstwa Shiny Entertainment. Tym razem developerem gry jest Bioware, czyli zespół odpowiedzialny za megaprzebój BALDUR'S GATE. Zmiana kierunku? Nie do końca - raczej powrót do źródeł. Zadebiutowali przecież dawno temu grą akcji, SHATTERED STEEL.



O fabule MDK 2 można powiedzieć wiele, ale słowo „oryginalna" na pewno nie padnie. Po powrocie na statek doktora Hawkinsa, Kurt zauważa kolejną falę Obcych, niesionych w kierunku Ziemi w strumieniu energii odkrytym i badanym przez szalonego naukowca. Wielka kolizja sprowadza towarzystwo na powierzchnię planety, gdzie zacznie się powolna eksterminacja najeźdźców Choć armią przybyszów dowodzi ich cesarz, Zizzy Balooba (wraz ze swoim „sauronem" - Shwang Swhingiem), wynik walki jest z góry przesądzony.

Gra składać się będzie wyłącznie z dziewięciu poziomów single player. Zapomnijcie o deathmatchu! Autorzy stwierdzili, że MDK2 się do tego nie nadaje i nie będą nic robić na siłę. Rekompensatą ma być gigantyczna wielkość leveli. Co powiecie na cztery kilometry kwadratowe? Poziomy dzielić się będą na obszary (stosunek około 1:1D), z których każdy zakończycie walcząc z pomniejszym bossem lub rozwiązując jedną z wrednych zagadek.

Co ciekawe, cała trójka bohaterów weźmie udział w akcji! „Cichociemny" Kurt rozwali największych twardzieli z kilometra używając słynnego peryskopu i jego funkcji zoom, doktorek niczym McGywer z maszynki do mięsa i kosza na śmieci zrobi helikopter, a pies Max po prostu zmiecie wszystko z powierzchni planety trzymanymi krzepko w łapach minigunami. Tak to mniej więcej ma wyglądać - inne postacie, różne osobowości, rozbieżne cele i metody działania.

Kolejne misje mają z góry zdefiniowanego bohatera i nie da się spróbować przejść Maxem levelu przeznaczonego dla Kurta. Trochę szkoda...

Przeciwników będzie dwadzieścia rodzajów Wszyscy więksi, bardziej niebezpieczni i równie zabawni, co w pierwszej części gry. Ludzie z Bioware zdają sobie sprawę, ze oddanie specyficznego humoru MDK to bardzo trudne zadanie, jednak wychodzi im to naprawdę nieźle. Komiczne postacie Obcych, klimatyczne filmiki odgrywane przed każdą z dziewięciu misji - na brak atmosfery na pewno nie będzie można narzekać.

Poza przeciwnikami spotkacie też gdzieniegdzie postacie, z którymi można zamienić parę słów. Mimo że nie są to „osoby" w ścisłym tego słowa znaczeniu (na przykład wielka, zmutowana marchewka), to właśnie od nich często uzyskacie pomoc w rozwiązaniu zagadek, na których mniej doświadczeni gracze mogą łatwo się zaciąć. Wierzcie mi, niełatwo jest skompletować sprzęt, z którego da się złożyć Ciężki Maszynowy Karabin Tostowy. A takie właśnie ustrojstwo zrobi sobie tylko znanym sposobem doktorek. Ostrzelanie wroga napromieniowanymi grzankami daje podobno niesamowite efekty.

MDK 2 zostanie wydana jednocześnie na PC i Dreamcasta. Obie wersje mają być identyczne. Na horyzoncie widać przepiękną, naszpikowaną humorem i nieustającą akcją grę. Mam nadzieję, że w zbliżeniu nie ujawnią się ukryte skazy.

PLANESCAPE: TORMENT PL

Lokalizacja doskonałej gry RPG stworzonej pod koniec zeszłego roku przez Black Isle Studios to największe przedsięwzięcie tego typu w historii firmy CD Projekt. Armia tłumaczy przez kilka miesięcy pracowała non-stop, aby przekonująco oddać specyficzny klimat skomplikowanego świata Planescape. Dość trudna do zrozumienia, stara i mocno zakręcona angielszczyzna dla wielu graczy byłaby z pewnością dużą przeszkodą w zrozumieniu zawiłości fabuły. Starsi, przekonani o swoich umiejętnościach językowych gracze, mogą spróbować sił w oryginalnej wersji gry. Torment zawiera dwukrotnie więcej tekstu niż Baldur's Gate. Długie, przywodzące na myśl MUDy, opisy lokacji, przedmiotów i postaci, uzupełniają bardzo rozbudowane dialogi. Pamiętam dobrze rozmowę z Ravell, trwającą w oryginalnej wersji około dwudziestu minut. Gdyby nie zaimplementowany w grze doskonały Dziennik Bezimiennego, trzeba by robić masę notatek!

Wielu zapalonych graczy zarzucało Baldur's Gate zbyt "bajkowy" klimat, tworzony przez nieodpowiednio dobrane głosy postaci i nie do końca umiejętnie przetłumaczone dialogi. Po zapoznaniu się z polską wersją Tormenta mogę ich uspokoić — tym razem nic podobnego się nie zdarzy. Zespół tłumaczący popisał się doskonałym zrozumieniem "Cantu" (slangu obowiązującego w świecie Planescape) i wyczuciem specyficznego, mrocznego i nieco metafizycznego klimatu Miasta Bram i otaczających go sfer egzystencji. Podczas testów, w trakcie których zdążyłem przeczytać kilkadziesiąt stron dialogów, nie zauważyłem ani jednej poważnej wpadki. Puryści na pewno znajdą jakiegoś "haka", lecz idealne oddanie specyfiki angielskiego slangu nie jest po prostu możliwe.

Pudełko gry ozdobią nazwiska znanych aktorów podkładających partie "mówione". Zborowski, Biedrzyńska, Kamiński — żeby wymienić tylko kilka. Doskonałym pomysłem jest obsadzenie nieznanego szerokiej publiczności aktora w roli Bezimiennego (głównego bohatera gry). Dzięki temu uniknięto skojarzeń postaci z konkretną osobą, zmory gier w których trzeba się w kogoś "wcielić". Podobny manewr zastosowali autorzy Half Life odbierając Freemanowi głos, jednak ich wysiłki zruinowała drobna wpadka — pozostawili w grze rysunek przedstawiający Gordona w całej okazałości...

Postacie używają dość ostrego języka, klną z cicha gdy zdarzy im się spudłować, cieszą się ze szczególnie kąśliwych ciosów. Przezabawna jest Anna (Adrianna Biedrzyńska), mówiąca jak niewychowana ulicznica po dwóch klasach podstawówki ("tia? wienc co?"). Reszta ekipy (Morte, Dakkon, Ignus itd.) też spisała się na medal. Jeżeli zastanawialiście się czy warto kupować polską wersję Tormenta, możecie śmiało poczekać jeszcze tydzień (premiera 5 kwietnia) i udać się do najbliższego sklepu z grami. Za 159 złotych dostaniecie pudełko z doskonale spolszczoną grą, koszulką Planescape: Torment, mousepadem, plakatem-mapą oraz słownikiem wyrażeń i zwrotów obowiązujących w Sigil i okolicach. Co ciekawe w polskiej wersji mają zostać wyeliminowane błędy językowe i wszelkie niedoróbki programistyczne obecne w wersji angielskiej. Moim zdaniem produkt wart jest swojej ceny.

minut na minut przed premierą

Zadzwoniłem do **Shiny** dosłownie kilka dni, a może godzin przed zakończeniem prac nad grą **MESSIAH**. W naszej redakcji ostatnie chwile przed oddaniem numeru do druku wypełnione są ogólną bieganiną i wytężoną pracą, więc domyślam się, co musiało dziać się w Shiny. Jakimś cudownym trafem udało mi się wstrzelić w moment tuż po zakończeniu lunchu: **Dave Perry** — prezes Shiny — już zjadł, a jeszcze nie zdążył usiąść przy komputerze. Zgodził się poświęcić mi parę chwil, choć musiało go to sporo kosztować. Bez zbędnego przedłużania przejdę do przedstawienia wam treści tej rozmowy.

Bamse: Cześć! Czy mógłbyś przedstawić się i powiedzieć parę słów o swojej pracy?

Perry: Cześć, nazywam się David Perry, jestem prezesem firmy developerskiej Shiny Entertainment. Moja praca polega w większości na prowadzeniu firmy, czyli negocjowaniu kontraktów, doglądaniu pracowników, pilnowaniu terminów, itd., ale każdą wolną chwilę spędzam z programistami i pomagam im pisać gry

B: Kto i jak wpadł na pomysł zrobienia MESSIAH'A? Czy był to przypadek? Moze jechałeś sobie windą, nagle doznałeś olśnienia i pomyślałeś — mam pomysł na grę?

P: Nie, to nie wyglądało tak. Po prostu pewnego dnia siedliśmy (wszyscy pracownicy Shiny) przy wielkim stole i debatowaliśmy, jak dodać jakiś unikalny element do PeCetowych gier akcji, jak QUAKE czy UNREAL. I wydumaliśmy, ze byłoby zabawnie, gdyby gracz mógł wcielić się w każdą napotkaną postać i sterować nią.

B: A pomysł wskakiwania w obce ciała skąd się wziął?

P: Kiedyś zrobiliśmy grę pt. EARTHWORM JIM. Może tytuł obił ci się o uszy. Był w niej jeden fajny poziom, gdzie sterowałeś nagim robalem... Wszystko i wszyscy odbierali ci punkty życia, dopiero, gdy odnalazłeś swój cybernetyczny pancerz, mogłeś sprać tych, którzy wyrządzili ci krzywdę. Fajnie było przejść od słabeusza do mocarza.

B: Ile dokładnie postaci można "posiąść" w MESSIAH'U?

P: Nie mam tu pełnej listy, ale radzę poszukać na www.messiah.com (zajrzałem tam i naliczyłem 31. Ale wydaje mi się, ze jest ich ciut więcej — Bamse). Na pewno możesz wskoczyć we wszystko, co się rusza.

B: Dlaczego "Mesjasz"? Skąd ten tytuł?

P: Bo Mesjasz znaczy "Oczekiwany Zbawca".

B: Czyli od początku chciałeś, aby twoja gra budziła kontrowersje?

P: Nie, chodziło raczej o pokazanie, że ta gra będzie czymś wyjątkowym, na co warto czekać. Nazwa jest nieco myląca: ludzie oczekują, że to będzie gra o tematyce religijnej. A nie jest. To po prostu historia walki między dobrem a złem, zostajesz wysłany, aby zabić Szatana.

B: Więc to gra o sprzątaniu świata?

P: Sprzątaniu świata?!? No, może tak, ale z tradycyjnym porządkowaniem ma niewiele wspólnego — przecież Bob nie biega z miotłą, tylko z niekiedy bardzo ciężkimi działami.

B: Virgin — firma wydająca MESSIAH'A w Europie — rozesłała do gazet kontrowersyjną reklamę, na której Papież Jan Paweł II pali cygaro. Obrazek jest podpisany: "Co cię opętało? Mesjasz". Nie mieliście żadnych kłopotów ze strony Watykanu?

P: Słusznie zauważyłeś, że to Virgin wymyślił tą reklamę. My nie mieliśmy z tym nic wspólnego. Ale z tego, co słyszałem, to chłopakom z Virgin dostało się za to. Najlepiej zrobisz, jak zapytasz ich osobiście. [*Od znajomego z Virgin dowiedziałem się, że żaden duchowny do nich nie dzwonił z pretensjami, a jedynie dwie gazety odmówiły wydrukowania reklamy — Bamsel*]

B: Powiedz, co takiego ciekawego jest w enginie gry?

P: Używa technologii zwanej Tesselation do wyświetlania postaci bohaterów.

B: Po ludzku, proszę.

P: Sylwetki postaci przechowywane są nie jako zestaw polygonów, ale jako kształty. To znaczy, że jeśli dana postać zbliży się, na jej wizerunek zostanie nałożonych więcej detali.

B: Jakie korzyści system Tesselation przyniesie przeciętnemu graczowi?

P: Nie tylko przeciętnemu, ale każdemu. Tesselation został tak zaprojektowany, aby wyciskał ile się da ze sprzętu, na którym działa gra. Im lepszy sprzęt, tym postacie będą wyglądać lepiej, ale w żadnym przypadku gra nie będzie "zwalniać". Optymalne wykorzystanie zasobów sprzętowych tyczy się także tych komputerów, które jeszcze nie powstały, a których moc obliczeniowa będzie daleko większa od obecnie istniejących.

B: Dużo macie zamówień na MESSIAH'A? Sądzisz, że sprzeda się lepiej niż MDK?

P: W sumie poszło pół miliona kopii MDK na PeCeta. I to był dla Shiny sukces. Ile dokładnie Virgin i Interplay (wydawcy gry) zebrali zamówień, nie mam pojęcia, ale wiem, że demo MESSIAH'A zostało ściągnięte z Internetu 300 tys. razy, więc chyba gracze czekają na naszą grę.

B: Ale nie będzie w niej trybu multiplayer?

P: Nie mieliśmy czasu...

B: Planujecie MESSIAH'A 2?

P: Na razie nie myśleliśmy o tym. Jak tylko skończymy tę grę, trzeba będzie robić jej konwersję na Dreamcasta, a poza tym pełną parą idą prace nad naszym kolejnym tytułem — SACRIFICE.

B: Uchylisz rąbka tajemnicy?

P: Nie, ale powiem ci, że prace są już bardzo zaawansowane — mamy już nawet jakąś grywalną wersję. Wpadnij na E3, to zobaczysz.

B: Nie omieszkam. Dzięki za wywiad.

P: I ja dziękuję. Mógłbyś przekazać pozdrowienia wszystkim czytelnikom Resetu?

B: Pewnie. To na razie.

P: Cześć!

CO, GDZIE, KIEDY, ZA ILE?

Poniższe dane, oparte na informacjach otrzymanych od polskich dystrybutorów, nie są kompletne — tu brakuje ceny, tam daty wydania. Jest to spowodowane ciągłymi zmianami tych parametrów, tak więc nawet te, które już podajemy mogą w rzeczywistości okazać się nieco innymi. Zarówno redakcja, jak i polscy dystrybutorzy wymienionego oprogramowania nie ponoszą żadnej odpowiedzialności związanej ze zmianą którejś z podanych informacji.

TYTUŁ				CENA	
Aztec	✔	Cryo	10 kwietnia	69	CD-Projekt
B-Hunter	✔	Midas	koniec marca	79	Techland
Comanche Hokum	✖	Empire	koniec marca	✖	Mirage
Crime Cities	✔	Techland	kwiecień	99	Techland
Crusaders of Might & Magic	✖	3DO	kwiecień	✖	Mirage
Daikatana	✖	Eidos	koniec marca	✖	Mirage
Deus Ex	✖	Eidos	kwiecień	✖	Mirage
Die Hard Trilogy 2	✖	Fox Interactive	27 kwietnia	109-119	IPS
DragonFire	✔	Target Games	początek kwietnia	69,95	Topware
F1 2000	✖	EA Sports	30 marca	109	IPS
F1 World Grand Prix	✖	Eidos	koniec marca	✖	Mirage
Freespace 2	✔	Interplay	17 kwietnia	79	CD-Projekt
Heroes of M&M Expansion Pack	✔	3DO	kwiecień	✖	Mirage
Hype: Time Quest	✔	Ubisoft	4 kwietnia	99	LEM
Imperium Galactica 2	✔	GTI	4 kwietnia	119	LEM
Invictus	✔	Interplay	20 kwietnia	79	CD-Projekt
Messiah	✔	Interplay	24 kwietnia	poniżej 100	CD-Projekt
N	✖	GTI	początek kwietnia	✖	LEM
Nascar 2000	✖	EA	13 kwietnia	109	IPS
Need For Speed: Porsche 2000	✖	EA	30 marca	109	IPS
O dwóch takich	✔	Mirage	kwiecień	✖	Mirage
Planescape: Torment	✔	Interplay	5 kwietnia	159	CD-Projekt
Rayman 2	✔	Ubisoft	18 kwietnia	✖	LEM
Rollecage Stage 2	✖	Take 2	24 kwietnia	159	Optimus
RollerCoaster Tycoon Dysk Dodatkowy	✔	Hasbro	15 kwietnia	39	CD-Projekt
Silkolene Honda Motocross GP	✔	Midas	koniec marca	79	Techland
Slamtilt Resurrection	✔	Ganymede	koniec marca	69	Techland
Soldier of Fortune	✖	Activistion	11 kwietnia	169	LEM
Star Wars. Force Commander	✖	LucasArts	2 kwietnia	189	LEM
Theocracy	✔	Ubisoft	11 kwietnia	89	LEM
Thief 2 The Metal Age	✖	Eidos	kwiecień	✖	Mirage
Toy Story 2 Action Game	✖	Disney	29 marca	199	CD-Projekt
Toy Story 2 Activity Centre	✖	Disney	29 marca	199	CD-Projekt
UEFA Champions League 2000	✖	Eidos	koniec marca	✖	Mirage
Vampire the Redemption	✖	Activistion	kwiecień	189	LEM

widok i na przys złość

„Kwiecień — plecień, bo plotki plecie". 100 procent racji mieli nasi dziadowie. Analizując wieści nadsyłane przez Reset_Owych szpiegów pierwsze, co nasuwa się do naszych mądrych czaszek, to myśl — plotki. Ale, jak mówili pradziadowie (znowu oddajmy im głos) — „Nie samymi plotkami gracz żyje". Z narażeniem życia wyłowiliśmy dla was kilka perełek, o których można poczytać na najbliższych stronach, oczywiście w przerwach w skrobaniu i malowaniu pisanek. A właśnie... Z całego Red_Akcyjnego serca życzymy wam Wesołych Świąt, żółtych jajek i obok kiełbasy_białej_wiejskiej nowego, szybszego akceleratora w koszyku ze święconką. Kiedy przestaniemy się podniecać nadtruchlującymi tytułami, to dla odmiany zaczniemy się podniecać majowymi targami E3. Bo przecież czym by było życie bez podniet?

CRIMSON SKIES
[Zipper Interactive]

W trzecim kwartale tego roku niebo powinna zalać wreszcie karmazynowa łuna. A to za sprawą CRIMSON SKIES — szybkiego i przyjemnego symulatora samolotów z końca lat trzydziestych. Sytuacja jest prosta i skomplikowana zarazem. Stany Zjednoczone przeżywają olbrzymi kryzys. Załamanie rynku, prohibicja i wojna doprowadziły do głębokiej izolacji. Zniszczona sieć dróg i torów wymusiły to, że jedynym środkiem transportu są aeroplany, a kontrolę nad nimi starają się przejąć cztery organizacje wojskowe, rozrzucone na krańcach kraju. Za sterem jednej z maszyn siadasz ty — Nathan Zachary, pirat i podrywacz. Czeka cię szereg błyskawicznych i pełnych intryg misji, począwszy od niszczenia prostych celów, zestrzeliwaniu rosyjskich sterowców, a skończywszy na kradzieżach supertajnych samolotów. Oprócz samej walki napotkasz wiele interesujących postaci i pooglądasz multum filmów, którymi uraczą nas chłopcy spod znaku Interaktywnego Rozporka.

ALONE IN THE DARK
[Darkworks]

Edward Carnby, ochrzczony mianem detektywa od zjawisk nadprzyrodzonych, wraca z dalekich wojaży. Północnoamerykański oddział firmy Infogrames ogłosił wszem i wobec, że od pewnego już czasu trwają prace mające na celu reinkarnację Mr.Edwarda, i to w wersjach na PeCeta, Dreamcast'a, GameBoy'a i PSX. Jak to zazwyczaj bywa, cała historia rozpoczyna się od tajemniczego morderstwa na Wyspie Cieni, a ofiarą pada najlepszy przyjaciel Carnby'ego. Nasz bohater postanawia odnaleźć zabójcę, udaje się w tym celu na ową tajemniczą wyspę, gdzie już od początku jest molestowany przez bandę przebrzydłych potworów. Całość zostanie odziana w nowoczesny silnik graficzny, obsługujący bogate w detale, renderowane pomieszczenia, animacje w wysokiej rozdzielczości i zabójcze efekty świetlne i dźwiękowe. Czy będziesz się bał, sam w ciemności?

HOMEWORLD: CATACLYSM
[Sierra]

„Duet to za mało" powiedzieli szefowie z Sierra Studios i zawiązali razem z Relic Entertainment i Barking Dog Studios trio, a pierworodnym tego niecodziennego trójkąta będzie sequel HOMEWORLD, opatrzony tytułem CATACLYSM. Niezwykle mroczna tabuta otwierająca nasze zwieracze poniżej pęcherza, oryginalne misje i mnóstwo nowych funkcji to główne cechy tej czasorzeczywistej-strategii, która zawita do nas już latem. Tym razem rola złego charakteru przypadła rasie będącej mieszanką istot organicznych i cyborgów. Eliminować ją będziemy w 18 nowych misjach lub na spółkę z siedmioma kumplami w internecie. Nowe jednostki, każda z możliwością ulepszania, przeróżne eksperymenty, porządny intro icyjny interfejs i wskaźniki uszkodzenia powinny zadbać o należyty poziom gierki. Byłeby tylko nie był to kataklizm.

ALONE IN THE DARK

TOMB RAIDER X?

Z tajemnych źródeł dowiedzieliśmy się, że w produkcji znalazła się już kolejna część TOMB RAIDER'A, z podtytułem THE MOVIE, która powinna ukazać się w tym samym czasie, co film — czyli jesienią. Firma Eidos twierdzi zupełnie co innego. Według rzecznika prasowego film ukaże się latem przyszłego roku, a piąta odsłona Lary Croft być może rzeczywiście trafi do naszych napędów CD po wakacjach. Sztandarowo nikt nic wie i nie chce powiedzieć. My natomiast przymierzamy się do torturowania potencjalnych informatorów. Wyniki śledztwa ogłosimy w najbliższym czasie.

SPEC OPS M.O.U.T.

[Zombie Eentertainment]

Czy widzisz siebie jako szefa wielkiej firmy, faceta z brzuszkiem i czwórką dzieci? To nie tak znowu odległy termin — raptem ćwierć wieku. W tym samym czasie na pole bitwy powinni wkroczyć ucyfrowieni od onuc az po same hełmy nowocześni żołnierze. Każdy z nich wyposazony będzie w gogle z HUD-em, na którym wyświetlana jest aktualna pozycja oraz rozmieszczenie przeciwników, min itp. Do tego dochodzi system radiowy i GPS, kilka systemów analizy pola walki: termiczny, podczerwony, noktowizyjny, wideo. Takich właśnie wojaków przedstawi nam w listopadzie SPEC OPS: MOUT. Chłopcy z Zombie wymieszali TEAM FORTRESS ze SPEC OPS, dorzucili kevlarowe kostiumiki, bronie rodem z przyszłości (np. railgun), cztery lokalizacje (Seul, pustynia, dżungla i USA), a wszystko dopchnęli niezwykle wydajnym silnikiem LithTech 2, wartym 14 milionów dolców. Jak zapewniają — każdy, i strateg, i strzelec wyborowy, znajdzie tu coś dla siebie. Może nawet — śmierć.

HOMEWORLD

EVIL ISLANDS

[Nival Interactive]

Wiele lat po tragicznej katastrofie, która doprowadziła do rozpadu świata na szereg małych wysepek okazuje się, że przyszłość tylko w snach wydawała się bardziej wredna. Budzisz się na przedziwnej pustyni, sam jak palec. Najgorsze jest to, że wszyscy pragną posłać cię do piachu. Tak właśnie rozpoczyna się historia Złych Wysp, produkcji chłopców zza Buga, którzy chwalą się, ze gry tak pełnej trójwymiaru źrenice nasze nie widziały. Morphing, swobodnie poruszająca się kamera, dynamiczne cienie, wiatr oddziałujący na fale na wodzie i płomienie, tworzenie własnych broni i czarów, niekonwencjonalna oprawa dźwiękowa, będąca miksem klimatów skandynawskich, celtyckich i irlandzkich to tylko skromny początek. EVIL ISLAND to erteeso-strategia, w której na przestrzeni 50 misji przemierzysz ośnieżone szczyty górskie i słoneczne równiny smagane wiatrem i jesiennym deszczem. Podobno w komplecie dostaniemy ortalion.

TWO WORLDS

[Metropolis]

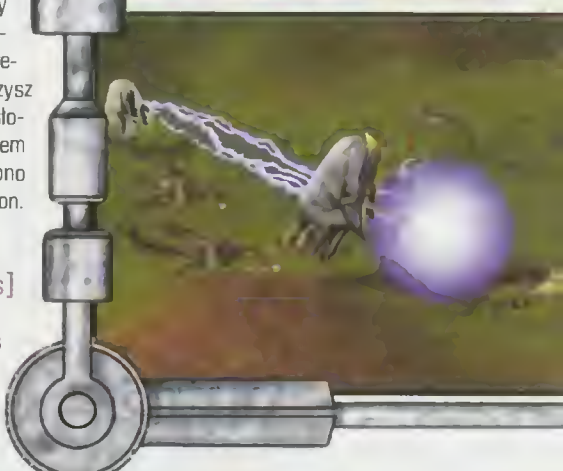
Znana grupa Metropolis wyjawiła światu swój długo ukrywany sekret. Spokojnie, nie denerwujcie się — nikt nie zamierza się rozwiązywać ani też przekształcać firmy w spółkę garmazeryjno-drobiarską. Powodem tych rewelacji jest gierka TWO WORLDS, przedstawiciel modnego ostatnio gatunku akcyjnus roleplejus strategus wielgus. Wszystko zaczyna się w świecie Krothm, zamieszkałym przez kilka tysięcy ras. Najśmieszniejsze jest to, że rasy te nic o sobie nie wiedzą. Radość kończy się w momencie, gdy dwie rasy przypadkiem natrafiają na siebie i zwyczajowo dążą ku współzagładzie. Specjalny agent, którego slipki przywdziewasz właśnie ty, zostaje zrzucony w sam środek zawieruchy. Mieszczuchy postanowiły połączyć zgrabny scenariusz ze świezo opracowanym motorkiem, efektami atmosferycznymi i zabójczo płynną animacją, ale czy spawy nie puszczą, zobaczymy za rok.

BEASTS

[Creature Labs]

Wychraż sobie, że masz wprost niehołycznie wielkie stopy i 2 metry wzrostu. Aież nie, nie jesteś zawodowym koszykarzem, tylko Yeti. Tak, tak! Człowiek Śniegu z fntrem na plecach to właśnie ty! Żyjesz,

EVIL ISLAND



a raczoj żyfeś sobie spokojnie w Himalajach, tj. w Indiach, Tybiecie i Nepalu, i to nie sam, tocz z całym stadem tobio podobnych stworów. Duża firma kopainianla rozpoczęfa działainość w niewielkioj odiegłości od waszej siedziby, przy okazji zatruwając środowisko naturalne będące waszym domem. Razem z kumplami musisz wygnać przebrzydłych kapitalistów za ocean. Tak oto przedstawia się fabuła RTS'a o tytuie BEASTS. Nad przygotowaniem projektu czuwali twórcy wielkiego hitu CREATURES, budując imponujące

TWO WORLDS

środowisko (oczywiście 3De) i wyposażając je w potężną szluczną inteligencję, przedmiot dumy programistów z potwornego laboratorium.

S.W.A.T. 3: BATTLE PLAN
[Sierra]

... będzie obowiązkową pozycją dla nienasyconych wielbicieli policyjnych oddziałów antyterrorystycznych. Sierra, widząc olbrzymi sukces SWAT 3, doszła do wniosku, że tak sprawy zostawić nie można i że tętniące źródło gotówki trzeba wyssać do końca. Dzięki temu mniej więcej za pół roku zobaczymy dodatek BATTLE PLAN, dzięki któremu poznamy nowe tajniki oddziałów LAPO, ich taktyki i bronie. Prawie każdą nową pukawkę możemy dozbroić w zaawansowane technologicznie systemy optyczne, laserowe, podczerwone, granatniki i przeróżną amunicję. Gdy do tego dodamy 6 zróżnicowanych, długaśnych misji i bardziej naturalny system wydawania rozkazów, to okaze się, ze Panią Rogalską spod 16 porwali terroryści. Niech Pani chwilę wytrzyma!

OMIKRON EXODUS

Pewne niemal było, ze po sukcesie OMIKRONA autorzy zdecydują się na kontynuację historii. Nie wiedzieliśmy jednak, kiedy powstanie i jaki będzie miała tytuł. Teraz juz wiemy — EXODUS. Akcja sequela, mieszającego tryb RPG i grę akcji, zaczyna się tuz po tym, jak NDMAO SOUL opuścił miasto, potwory zostały zniszczone i wszystko wróciło do normy. Metropolia zmieniła się całkowicie, na gruzach starej powstała nowa, jeszcze bardziej zaawansowana technicznie. Religia Techno obecna jest wszędzie i dąży do zjednoczenia człowieka z maszyną, przeniesienia go do Sieci. Środowisko, w którym przyjdzie nam się poruszać, jest „jeszcze bardziej 3D", pełne pojazdów, przechodniów, sklepów i przeróżnych budynków. Owa tryby FPP oraz TPP umożliwią jeszcze lepsze zespolenie się z wirtualną rzeczywistością, eliminację podłych kreatur i poznanie nowego, zupełnie odmienionego OMIKRONA. Żeby tylko zmiana image'u nie prowadziła do eksodusu... sprzed komputerów

BEASTS

DARK SECTOR
[Digital Extremes]

Dzięki chłopakom z Digital Extremes będzie dane ujrzeć nam kontynuację UNREAL TOURNAMENT, jedynej konkurencji dla trzeciej części QUAKE. Następczyni nosić będzie imię DARK SECTOR, i podobnie jak poprzedniczka, będzie strzelanką FPP z elementami umożliwiającymi skromną ewolucję w on-line'owym świecie. Pokrótce o tym, co nas będzie chciało wciągnąć, czyli o fabule.

Nasz biedny świat został zdewastowany. Ludzie, którzy się ostali, zostali rozrzuceni po całym systemie słonecznym, wybierając przeróżne ścieżki życia. Jedni zostali łowcami nagród, inni dostali dyplom zawodowego mordercy. Wszyscy jednak mogą łączyć się w syndykaty, próbując opanować mroczne fortece lub staczając pojedynki na specjalnych arenach.

Całość została ubrana w potężny motorek z mnóstwem efektów, dzięki któremu pofruwamy sobie w kosmosie i postrzelamy do przelatujących statków. A co na to Mr Carmack? Przecież remisu być nie może.

PANTY RAIDER: FROM HERE TO IMMATURITY
[Simon & Schuster]

Zapewne drogi graczu nieraz miałeś kontakt z kobiecą bielizną. Niewykluczone, że nawet miałeś ją na sobie. Ale czy myślałeś kiedyś, ze moze ona uratować świat? Cała historia rozpoczyna się, gdy trójka młodych, nastoletnich Obcych, którym testosteron chce wypchnąć gałki

PANTY RAIDER

oczne, znajduje lekko przechodzony katalog z damską bielizną. Postanawiają zdobyć zdjęcia supermodelek, bądź też całkowicie zlikwidować Błękitną Planetę. Oczywiście przypadkiem złożyło się tak, że to właśnie Ty zostałeś przez Obcych wybrany do zrobienia feralnej sesji zdjęciowej. Nasze niewyżyte trio w tej oryginalnej przygodówce przerzuca cię na Wyspę Modelek, gdzie musisz, korzystając z dostępnych przedmiotów i własnej inteligencji, znaleźć odpowiednie dziewczyny w odpowiedniej bieliźnie i pstryknąć im serię zdjęć. Czasami przydadzą ci się specjalne, prześwietlające okulary. Gdyby mieć je naprawdę..

SCHRAPNEL
[Zombie Studios]

Pół-żywi, pół-martwi koledzy, którzy pracowali nad sukcesem gry SPEC DPS, postanowili drastycznie zmienić gatunek i weszli w spółkę z firmą Wild Storm Comics Na mocy umowy powstaną zupełnie nowe dwie rzeczy: gra

komputerowa i komiks — obie o tytule SCHRAPNEL. Pamiętacie Godzillę albo King-Konga? Teraz szybciutko wyobraźcie sobie, że to wy siedzicie tam, gdzieś wysoko, i sterujecie taką gigantyczną istotą — i już macie SCHRAPNEL'A. Bezproblemowo wspinacie się na drapacze chmur, poprawiacie klimatyzację w budynkach zdejmując dachy, bądź tez usprawniacie recycling samochodów, wprasowując je w asfalt. Nasz kurdupel popędzany jest dość popularnym ostatnio, trójwymiarowym silnikiem LithTech 2.0, pompującym życie w tą mieszankę mangi i oryginalnego, komiksowego stylu.

Premiera gry przewidywana jest wstępnie na rok 2001.

CLEOPATRA
[Sierra Studios]

„Faraon bez Kleopatry byłby zapewne tym, czym jest kiosk bez Resetu" — do takiego wniosku doszli koledzy ze Sierra Studios i szybciutko, postanowili przygotować dodatek do FARAONA, zatytułowany właśnie CLEOPATRA. Nasza koleżanka nie zmienia znanych juz głównych zasad rozgrywki ekonomiczno-strategicznej, tylko je uzupełnia. O nowe budowle, wrogów (m.in. Persowie i kumple Aleksandra Wielkiego), przemysły, jednostki, pomniki, możliwość przenoszenia zdobytych umiejętności z jednego scenariusza do kolejnego, a takze 14 zupełnie nowych i oryginalnych misji do wykonania, jak np. budowa latarni morskiej w Aleksandrii, powiązanych w niezwykle wartki scenariusz. Na dodatek będziemy musieli spełniać zachcianki ciemnookiej królowej. Hmmm... Wszystkie? Nie mam nic przeciwko.

WARP 2
[Simon & Schuster]

Duet Simon & Schuster przygotowuje kolejny tytuł związany ściśle z serią Star Trek. WARP 2 to nic innego, jak sequel gry STARSHIP CREATOR DELUXE, w której mogliśmy skonstruować i pilotować prototypowy statek kosmiczny. WARP 2 jednak jest znacznie bardziej rozbudowana. Na początku z całej biblioteki dostępnych części tworzysz główną konstrukcję, należącą do jednej z 9 klas. Następnie wklejasz w nią szereg Trek'owych elementów, np napęd warpowy, fazery, sensory i kwatery dla załogi, którą kompletujesz według własnego widzimisię, dobierając jej mundury, a nawet biografie. Kirk, Sulu, Worf? Nie ma sprawy. Tak zbudowane monstrum mozesz zwiedzić, zrobić mu zdjęcia, a na końcu wypróbować w jednym z własnoręcznie stworzonych scenariuszy. Najlepsze jest to, że taki Enterprise-11 będziesz mógł eksportować np. do DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS. A do LEGO RACERS tez?

DARKSECTOR

MARTIAN GOTHIC

ALLIEGANCE
[Microsoft]

Małomiętki postanowił po raz kolejny zaskoczyć nas megaproduktem. Tym razem będzie to swoista mieszanka wybuchowa FREESPACE 2 i HOMEWORLD — będziemy cząstką gigantycznej, kosmicznej armii. Dlaczego gigantycznej? A jak inaczej określić symulatorostrategię, w której po każdej ze stron staje 100 osób? Niektórzy z was będą pilotami, inni strzelcami, inni dowódcami i strategami. Nikt sam nie pokona przeciwnika, sukces będzie dzielem was wszystkich. Przestrzeń kosmiczna została podzielona na sektory, między którymi mozemy łatwiej bądź trudniej podróżować. Statki, zgodnie z zachowaniem newtonowskich zasad, skręcają po włączeniu odpowiednich silników, a wygrywanie pojedynków zależy od sprytu i opanowania maszyny, a nie od ciągłego naparzania w fire. Szykuje się niezła drużynowa zabawa... dla oddziału Ochrony Pogranicza.

MARTIAN GOTHIC
[Take 2]

Rok 1984: na Antarktydzie zostaje znaleziony meteoryt ALH 84001. Rok 1996. wewnątrz niego znaleziono szczątki zywych organizmów. Rok 2009: człowiek ląduje na Marsie w celu odnalezienia ewentualnego życia pozaziemskiego. Rok 2018: Ziemia otrzymuje tajemnicze ostrzeżenie. Rok później na Marsie ląduje trio specjalistów, którzy mają za zadanie rozwiązać zagadkę. Okazuje się, że mieszkańcy bazy zostali zarazeni, dodatkowo nawiedzeni, a wreszcie nie umarli do końca. MARTIAN GOTHIC to nieźle zapowiadająca się przygodówka z renderowanymi lokacjami, będąca według autorów koniunkcją ALONE IN THE DARK, RESIDENT 'EVIL i SPACE QUEST. W mrocznych zakątkach kosmosu czeka na nas nowoczesny system poruszania postacią, zapewniający maksimum swobody, 120 przerażających lokacji równających się 50 godzinom gry i zagadki, do ktorych nie powinniśmy mieć zastrzeżeń. Idealna gra na ciepłe noce. Bo jak tu spać, gdy nie wiesz, czy coś cię nie chce zjeść.

ROLLERCOASTER TYCOON

Nareszcie pojawił się w naszych sklepach jeden z bestsellerów (pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy jest w pierwszej dziesiątce) ubiegłego roku. Dla przypomnienia ROLLERCOASTER TYCOON, bo to o tej grze mowa, która była już u nas recenzowana wieki temu (numer 5'99), jest grą ekonomiczną podobną w treści do serii THEME PARK — budujemy wesołe miasteczko. Teraz została spolszczona i można ją kupić za rozsądne pieniądze — 69 złotych. Tyl-

COMANCHE HOKUM

ko pytanie, dlaczego musiliśmy czekać tak długo.

COMANCHE HOKUM

Niemal jednocześnie z TEAM ALLIGATOR (przełom marca i kwietnia) ukaże się jeszcze jeden symulator śmigłowca — COMANCHE HOKUM. Będziemy mogli polatać dwoma cudeńkami techniki powietrznej, czyli amerykańskim RAH-66 Comanche i rosyjskim Ka-52 Hokum B. Fruwanie będzie miało miejsca nad terytoriami Taiwanu, Libanu, Arabii Saudyjskiej i Jemenu, podzielonymi na obszary 200 na 400 kilometrów. Ciekawe, kto wygra ten wyścig zbrojeń. GT Interactive, czy Empire?

LEMMINGS REVOLUTION

Powrót samobójców — tak chyba powinna się nazywać ta gra. Zielonowłose stworki, wprost uwielbiające wpadać w głębokie przepaści, tudzież poddawać się innemu sposobowi unicestwienia, wystąpią w ośmej już grze. LEMMINGS REVOLUTIONS to 100 poziomów, środowisko 3D i osiem nowych sposobów na przetrwanie: Lemingi będą mogły na przykład działać wbrew prawu powszechnego ciążenia, ostro przyspieszać lub drastycznie zwalniać tempo marszu i wykonywać jeszcze parę innych sztuczek, mających ułatwić graczom doprowadzenie ich do celu. Brzmi to może dość enigmatycznie, ale kto choć raz zetknął się z Lemingami, z pewnością wyobraża sobie, na czym ma to polegać. I to podobno już za miesiąc.

CLOSE COMBAT 5

Firmy SSI oraz Atomic Games podpisały niedawno umowę, na podstawie której wiemy na pewno, że ukaże się kolejna część serii CLOSE COMBAT. Niestety firmy nie podały praktycznie żadnych szczegółowych informacji dotyczących ich nowej gry, nad którą prace dopiero się rozpoczęły. A z przecieków słychać jedynie drobiazgi — np. że do zestawu jednostek mają być wprowadzone Amfibie. Prawda, że niewiele? Nawet orientacyjnej daty premiery nie podano. Pozostaje czekać...

Silikolene HONDA Motocross GP

Jednym z najnowszych produktów spod znaku Techlandu ma być Silikolene Honda Motocross GP. Gra ta bazuje na licencji Hondy. Dostępne jednoślady prezentować będą sobą wierną kopię rzeczywistego odpowiednika. Również odpowiednie wrażenie sprawiać będzie 'warsztat', i cała otoczka gry. Animacje zawodników i motocykli zostały stworzone w oparciu o technologię Motion Capture, co ma zapewnić doskonałe wręcz odwzorowanie rzeczywistych warunków jazdy. Poza tym na każdy wyścig będziemy mogli spojrzeć z innej perspektywy.

SAMURAI SPIRIT

Parada hitów

Rodzimy dystrybutor COOA zrobił graczom nie lada niespodziankę wznawiając ideę megapaków. Dla niezorientowanych wyjaśniamy, że chodzi tu o sprzedawane w kompletach (2 lub 10 sztuk) po relatywnie niskiej cenie gry będące hitami przed rokiem, lub trochę dawniej. propozycja ta jest szczególnie atrakcyjna dla wielbicieli konkretnych tytułów, początkujących graczy, lub po prostu osób ze słabszym sprzętem. Aktualna oferta jest o tyle ciekawa, że obok dawnych hitów jak np. Test Drive 4 czy Seven Kingdoms zawiera gry, które nigdy nie ukazały się na naszym rynku oficjalnie jak np. Toshinden lub w ogóle jak np. salonowy hit Samurai Spirit. Aby było jeszcze ciekawiej gry zostały podzielone w zestaty tematyczne (np. wyścigi samochodowe). Jednym słowem — grać nie umierać!

Wojna secesyjna

W numerze marcowym na stronie 88 wydrukowaliśmy złą datę wypaczając w ten sposób co nieco historię USA — prawidłowa data to 1867 rok. Stany i wszystkich dotkniętych powyższym uchybieniem przepraszamy.

SILIKOLENE HONDA MOTOCROS

ALLIEGANCE

Piotr Pawlak

WIEŚCI z Budy... i Pesztu

POLSKA: SOFTWARE'OWY POTENTAT

11 lutego w Budapeszcie odbyła się konferencja prasowa francuskiej firmy Ubisoft. Przeznaczona była ona dla dziennikarzy i dystrybutorów z Węgier, Grecji, Czech, Słowacji, Rosji i Polski. Ubisoft chciał w ten sposób pokazać, że przywiązuje do tego regionu Europy wielką wagę. W tym gronie my, Polacy, jesteśmy absolutnie najlepszymi graczami - kupujemy najwięcej legalnych gier. Na przykład na Węgrzech bestsellerem jest produkt sprzedany w tysiącu egzemplarzy (mowa o tzw. full price - produktach w pełnej cenie). Dla porównania u nas coraz częściej mówi się o dziesięciu tysiącach, a gra WROTA BALDURA podobno przekroczyła nawet granicę dwudziestu tysięcy, choć są to dane nie potwierdzone.

W stolicy Węgier pokazano aż osiem produktów — przyznacie, że całkiem sporo. Tym bardziej, że były to gierki godne uwagi. Gwiazdą była produkcja węgierskiej grupy Philos Laboratories pod tytułem THEOCRACY. Jest to strategia RTS, rozgrywająca się w realiach plemienia Azteków. W XII wieku podbili oni dzisiejszy Meksyk, ale zostali pokonani przez hiszpańskich konkwistadorów w wieku XVI. Zadaniem gracza jest zmiana historii. Wcielając się w rolę azteckiego przywódcy gracz będzie musiał tak rozbudować i umocnić plemię, aby obronić się przed najazdem Hiszpanów. Dodam jeszcze tylko, że gra jest obecnie lokalizowana i powinna ukazać się na naszych półkach sklepowych jeszcze w kwietniu. Na polski tłumaczone będą wszystkie gry wydawane przez Ubisoft i — jak twierdzą przedstawiciele oficjalnego ich dystrybutora - ich cena ma być „rozsądna".

Jeszcze dwa z pokazanych w Budapeszcie produktów były skończone — WALL STREET TYCOON i BUSINESS TYCOON. Pierwszy to symulator giełdowy. Programów tego typu powstało już co najmniej kilka, ale chyba żaden nie miał tak rozbudowanych opcji historycznych: gracze będą mogli pohandlować akcjami nie tylko w latach 90-tych czy w czasach obecnych, ale również podczas II Wojny Światowej albo Wielkiego Kryzysu! Natomiast BUSINESS TYCOON to absolutne novum - symulator prowadzenia własnej firmy o dowolnym rodzaju działalności produkcyjno-usługowej.

Kolejne dwie gry w chwili ich prezentacji były jeszcze w fazie beta-testingu. Co prawda obie zapowiadano na koniec marca, ale zwłaszcza w przypadku ARCATERA — przygodówki z elementami RPG - termin ten można raczej schować między bajki. DEEP FIGHTER - gra 3D, rozgrywająca się w głębinach oceanów ma wszelkie predyspozycje, aby lada dzień trafić na półki sklepowe.

Ubisoft zaprezentował jeszcze trzy gry ze swojej nowej serii Ubisoft Racing. Będą to wyścigi bolidów F1, motorów i samochodów startujących w rajdach Rally. Na razie można o nich powiedzieć tylko tyle, że są tworzone - pokazano jedynie krótkie trailery, z których wynika tyle, że przed wakacjami w te gry nie pogramy.

Reset

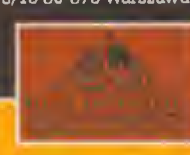
Nr 4 (36) Kwiecień 2000!

Redaktor Naczelny: [illegible]
Z-ca Naczelnego: [illegible]
Sekretarz redakcji: [illegible]
Dyrektor artystyczny: [illegible]
Skład graficzny: [illegible]
PR MAN: Piotr Pawlak
e-mail: [illegible]
Korekta: [illegible]
CD Manager: [illegible]
Projekt graficzny Reset CD: Piotr [illegible]
Stali współpracownicy: Michał Cichy, Łukasz [illegible], Adler, Leszek Konaszewski, [illegible], Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak

Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 89
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji: Grzegorz Burzyński, Małgorzata Frajndt
Prenumerata: Małgorzata Jóźko tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumerata@Reset.com.pl
Reklama: Monika Kwiatkowska, Mariusz Szynalik, Time & Space Media House, tel. (022) 829-67-80, 81
Druk: Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu: tel. (022) 828-55-84

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa



Grzecznie było, prawda?

Dwa super realistyczne stoły Pinballowe

SLAMTILT RESURRECTION

WIELKI PINBALLOWY TURNIEJ!
Dla mistrzów Kuli czekają: 3 Sony Playstation, 20 gier PC!

The Pirate

Legendarna i tajemnicza Wyspa Skarbów z wszystkimi jej bogactwami czeka na Ciebie. Zmierz się z niebezpieczeństwami, pokonaj armade Royal Navy, nie daj się pożreć rekinom. Zdobądź klejnoty i złoto, poznaj życie prawdziwego Pirata.

POLSKA WERSJA PL POLSKA WERSJA

NISKA CENA 69 ZŁOTYCH NISKA CENA

Dwa stoły złożone z mistrzowską perfekcją. Niesamowite labirynty, po których toczy alę kula, robią ogromne wrażenie

Masa opcji i statystyk. Niepowtarzalna grafika, jakiej niepowstydziłyby się gry FPP. I ten realizm...echh. Zagadki, bonusy i premie są tak ciekawe, że ujarzmią nawet największych przeciwników tego rodzaju gier.

Ale same stoły to nie wszystko. Dodatkowe wyposażeniem są wyświetlacze LCD, na których możemy zabawić się kilkoma hazardowymi gierkami. Są one bardzo ciekawe i wprowadzają miłą otoczkę do samej gry. Bila jest animowana i można ujrzeć na niej refleksy świetlne i odbicia przedmiotów obok których przelatuje. Oprócz gry standardowej SlamTilt Resurrection wyposażony jest w tryby Tournament, Challenge oraz Time Zone. Szczególnie ostatni tryb gwarantuje doskonałą zabawę dla kilku graczy. Po prostu ogromna dawka emocji!

Kończąc rozgrywkę możesz odtworzyć przebieg całej gry, pozwoli Ci to dostrzec w którym miejscu popełniłeś błąd. Mało tego każdą grę możesz zachować na dysku a swój najlepszy wynik prześlij na stronę mistrzów SLAMTILT'a!

Night of The Demon

Demony, wampiry, wilkołaki i inne bestie - jesteś ostatnią nadzieją ludzkości, niebezpieczeństwo czai się w każdym kącie, w każdym grobie i na każdej szubienicy. Pokonaj najgorsze monstra tego świata, uwierz, że czary istnieją, i że są naprawdę groźne. Pokonaj Demona władcę podziemi.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Techland, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
Biuro sprzedaży wysyłkowej: tel. (062) 7372748
www.techland.com.pl, sprzedaz@techlandsoft.com
www.slamtiltresurrection.com

TWENTY FIRST CENTURY SONY MEDIA techland software publisher